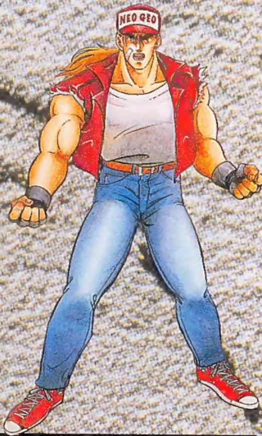
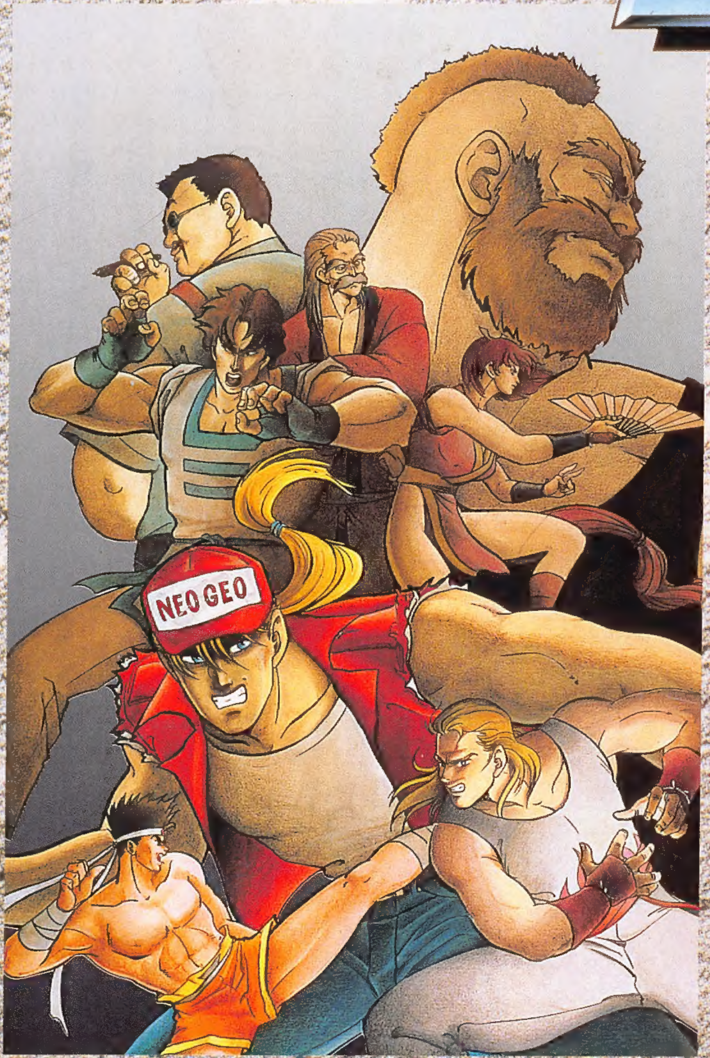
勝 スーパーファミコン
20号付録①

餓狼伝説2®



▶TERRY BOGARD◀





▶ANDY BOGARD◀



▶JOE HIGASHI◀



▶MAI SHIRANUI◀

人気の4人で徹底攻略

極意伝承

CPU戦＋対人戦

上巻

CONTENTS

餓狼伝説2

伝説創造への軌跡

いよいよ『餓狼伝説２』の発売が近づいてきた。８人の個性的な主人公たちと、ほかの格闘ゲームにはないさまざまな攻撃方法。そして、超必殺技。それらすべてをキミのスーパーファミコンで操作することができるのだ。今回は『餓狼伝説２』を十二分に楽しんでもらうため、発売直前に徹底攻略するぞ。まずはテリー、アンディ、ジョー、舞の４人のキャラクターで攻略だ。対ＣＰＵ戦に加えて、友だちとの対戦までを完全にカバー！　もりだくさんの情報をつめこんだこの本で、キミの『餓狼伝説２』の悩みは一発解消だ！

伝説が始まった…

餓狼伝説

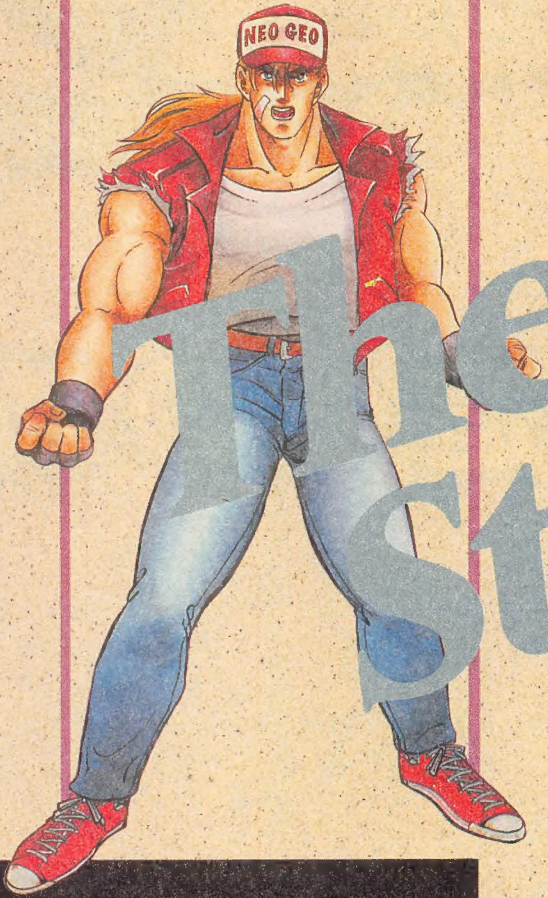
テリー・ボガードとアンディ・ボガード。彼ら兄弟は幼い頃義父ジェフ・ボガードの手で育てられた。しかしジェフは、実業家でありサウス・タウンの影の実力者ギース・ハワードの卑劣な手でその命を落とす。兄弟は涙をふり払い、互いにギースへの復讐を誓うのであった。

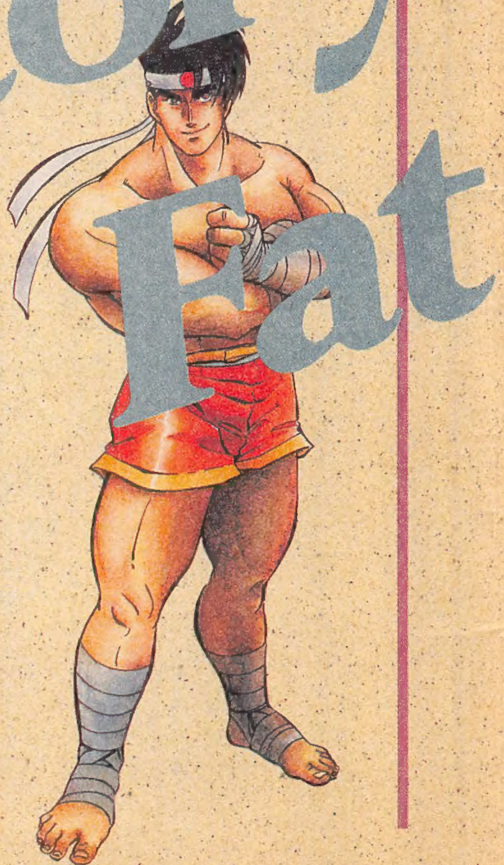
そして数年後……。

若き格闘家となった2人は、サウス・タウンに戻ってきた。復讐の決意に燃える2人の前に1人の若者が現われる。若きムエタイチャンプ、ジョー・東である。ジョーは2人をキング・オブ・ファイターズに参加するよう勧めるのであった。

キング・オブ・ファイターズ、それはギースが主催する、もっとも強い格闘家を選ぶための大会だ。ギース自身も参加するというその大会で3人は次々に勝ち進んで行く。やがてギースは勝者の中にジェフの子供たちがいるのに気づき、自分の配下の者を次々と送り込むがことごとく失敗。ついにギースは彼らの手によって高層ビルから落ちていった。

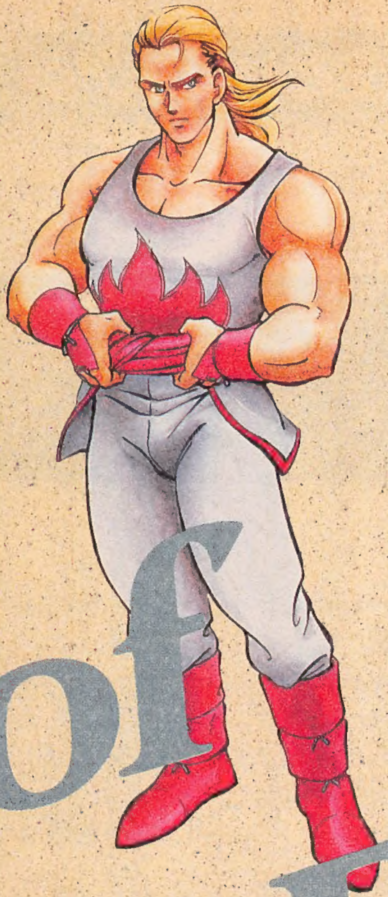
こうして、サウス・タウンに平和が訪れたのであった……。







新たなる伝説へ…





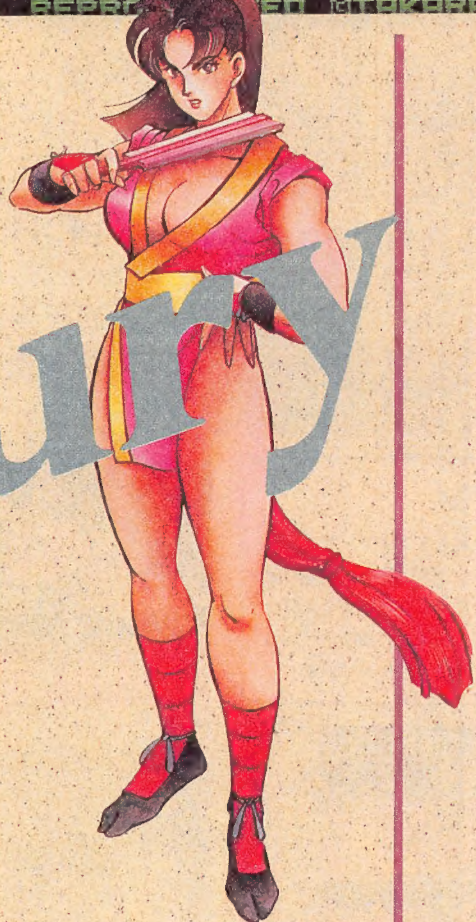
餓狼伝説2

あの闘いから1年……。

平和を取り戻したサウス・タウンの街に突然の嵐が吹き荒れる。「キング・オブ・ファイターズ」が開催されるというのだ。日々闘うテリーのところにも大会の招待状が届く。「まさか、ギースの奴が生きているというのか……？」

疑問を持ったテリーは、かつて闘った格闘家たちや、アンディとジョーの２人とも連絡をとる。どうやら招待状は去年の大会の出場者を含め、より多く全世界の格闘家へ向けて発送されたらしいのだ。考え抜いたあげく、彼らは主催者をつきとめるため、そして自分が真の世界最強になるために大会参加を決意した。

各地でストリートファイト的に行なわれる大会予選。やがて８人の格闘家たちが頭角を現わし始める。テリー、アンディ、ジョーの３人に加え、新たに現われた５人の格闘家たち。それぞれ目的を持って、キング・オブ・ファイターズは開催される。



ちょうどその頃ヨーロッパの地で１人の男がクラシックを聴いていた。大会の真の主催者である彼の口元に浮かぶ微笑は何を意味するのか……。

覚えて完璧！ モード設定とオペレーション

モード設定

3つのゲームモードと設定の変更を使いわけて、いつでも楽しくプレイしよう。



CHAMPION BATTLE

1人でプレイするときのモードだ。CPUの操作する12人のキャラと戦って、すべてに勝つとエンディングが待っているぞ。4人ずつ勝ち抜くごとにボーナスステージがある。



STREET FIGHT

いわゆる対戦モード。友だちが来たときはこのモードで遊ぼう。好きなキャラクターをそれぞれ選んで対戦する。闘うステージを変えたり腕前に合わせてハンデをつけたりもできるぞ。



BATTLE ROYAL

8人のキャラを順番に並べて、順に対戦していくモード。勝ったキャラは引き続き闘い、負けたキャラは次のキャラに代わる。ちょうど柔道の試合のように対戦していくわけだ。



OPTION MODE

CHAMPION MODEでのゲームレベルを設定できる。高レベルのCPUで腕を磨こう。ほかにボタン配置の設定などもできるので、それぞれのプレイ環境に合わせて設定しよう

オペレーション

基本となる操作方法を覚えよう（各ボタンはすべて電源投入時の初期設定です）。

●Ⓛボタン

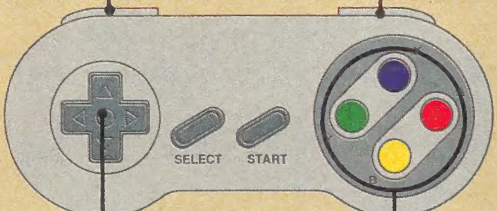
ライン飛ばし攻撃をするボタンだ。Ⓧ+Ⓐ（強パンチ強キック同時押し）でも出せるが、ボタン1つで出したほうがミスがなくていいよね。威力が強く、相手を反対のラインに飛ばしてしまうことができる。

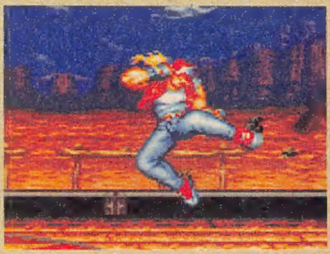


●Ⓡボタン

ライン移動攻撃用のボタン。相手に追いつめられたときに、自分から反対のラインに移動することができるぞ。Ⓨ+Ⓑ（弱パンチ弱キック同時押し）でも代用できる。戻るときはどの攻撃ボタンでもいいのだ。







●方向キー

キャラの動きを操作する。上方向で跳び、下方向でしゃがむ。相手と反対の方向に押すと防御の体勢をとるぞ。ちなみにこの本の中でのコマンド操作は、すべて自分が右を向いているときのもの。間違えないでね。



●ⒶⒷⓍⓎボタン

弱・強パンチとキックの2種類の攻撃ボタン。弱攻撃は威力が小さく、スキが少ない。強攻撃は威力が大きく、スキが大きいのだ。闘っている相手や状況に合わせて、両方を使いわけていこう。





餓狼伝説2

新たなる闘い!!

キャラクター・データ&

対CPU戦徹底攻略



まずは対CPU戦の攻略だ。人との対戦が好きなキミでもコンピュータ相手に闘うことは決して無意味ではない。基本をここで覚えておけば、どんな対戦相手にだって楽勝だぜ！





テリー・ボガード

TERRY BOGARD

攻守備えたパワーファイター

前作『餓狼伝説』に引き続いて主人公のテリー。今は亡き義父ジェフ・ボガードに弟のアンディとともに育てられた彼は、ジェフのケンカ殺法を受け継いだ。それにマーシャルアーツをアレンジさせた彼の強さは、まさに天下一品！　豪快でパワフルな技を多く持つテリーは、使いこなすほどに面白くなるキャラだ。必殺技も飛び道具や無敵技などがバランスよく揃っているのでいつでも対応できる。弱点は、スキが大きな技が多いこと。そこをテクニックでカバーして、世界最強を目指せ！

明るく陽気なアメリカン



〜キャラクター・データ〜

生年月日	1971.3.15
出身地	アメリカ
趣味	ビデオゲーム
嫌いなもの	なめくじ
得意なスポーツ	バスケットボール

アメリカ西部

走る列車の上で、雄大な荒野をバックに闘う。勝利のゆくえは大統領像にもわからない？



必殺技 強力で豪快な技がテリーの身上だ!

バーンナックル



➡燃える拳で相手を撃つテリーの得意技。弱で出すとスキも少なく強いが、背の低い相手（十平衛など）には決めにくいぞ。

✚↓↙←・Ⓨまたは Ⓧ

クラック・シュート



➡空中前転してかかとを相手に振り下ろす技。そのままでも強いが、キャンセル技に組み込むともっと強力。使いこなそう。

✚↓↙←↖・Ⓑまたは Ⓐ

ライジング・タックル



➡出した瞬間から無敵という優秀な対空兵器だ。横方向も広くカバーして強いが、ためが必要なのでとっさには出せないのだ。

✚↓ため↑・Ⓨまたは Ⓧ

パワーウェイブ



➡気をためた拳を地面にたたきつけ、気合波を発生させる。スライディングでは避けられないため、優秀な飛び道具なのだ。

✚↓↘→・Ⓨまたは Ⓧ

超必殺技 燃えあがる爆炎で敵を包んでしまえ!



⬆極限まで追い込まれないと超必殺技は出せない。拳にすべての気力を集め……。



⬇最大限の気合いを込めて地面をたたく。見ためはパワーウェイブと同じだが……。

パワーゲイザー



✚↓↙←↙→・Ⓧ+Ⓑ

超必殺技は『餓狼2』1番のウリ。体力が減ってきて、ゲージが点滅してから初めて出すことのできる技なのだ。その威力は絶大で、ほとんどの場合相手の体力を半分ほど奪うことができる。テリーの超必殺技は、気を爆発させるパワーゲイザーだ。

目の前に、テリーの身長の1.5倍もある火柱が現われるのはかなりの迫力だぞ。出ているのはほんの一瞬の間だがかなり広い範囲をカバーできる。敵が起き上がるところに重ねると効果的なのだ。出るまでに少し間があるのでフェイントを使うといいぞ。

VS. テリー・ボガード

いきなり強敵！ ライジングタックルに気をつけろ



相手が使うとこれほど嫌なのか



⬆こちらのコンビネーションに対して的確に出してくる無敵技はとてもやっかい。しかもCPUはためなしでも出すのだ。

同キャラ対戦は苦しい。当然のことだけど性能が同じだからだ。しかも相手がコンピュータだと、もう手がつけられない。ためが必要な技も平気でためずに使ってくるので、人が相手のときよりも不利な闘いになってしまうぞ。こんなときは基本を忘れずにパワーウェイブからバーンナックル➡強足払いのコンビネーションを守ること。基本が大事だ。

まずはウェイブで



⬆このくらいの間合いでパワーウェイブを撃つ。敵をガードさせるのが目的。

体力を削りとれ



⬆敵がガードしているところにバーンナックル。体力削りの基本技がこれ。

近ければこちらで



⬆近距離だとクラックシュートは2回当たる。背の低い敵にもこれを使おう。

決めて転ばせる



⬆最後に強足払いを入れる。ガードされたらまたウェイブにつないでいこう。

VS. アンディ・ボガード

兄弟で争うことは、道を極めようとする者の宿命か



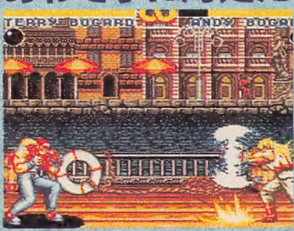
ためを見破られないように注意



⬆ライジングタックルはどんなものでも返せる無敵技だが、ためが必要だ。ためている間は足払いなどで敵をけん制しよう。

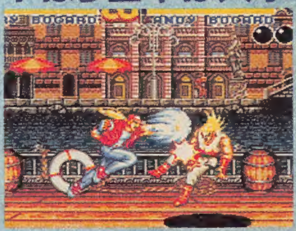
弟とはいえアンディも、手強い敵には変わりない。やはりここは手堅く攻めよう。パワーウェイブからバーンナックル、そして足払い。ただアンディには昇龍弾という無敵技があるので油断はできないぞ。それとアンディといえば斬影拳、とくるほど強い斬影拳だが、テリーならば少し安心。連続でしかけてきたらしゃがんでライジングタックルで撃墜だ。

あわてずに対処だ



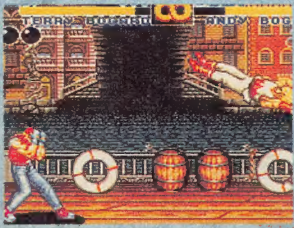
⬆基本のコンビネーションを使おうとするとウェイブを消されることがある。

やはり基本は大事



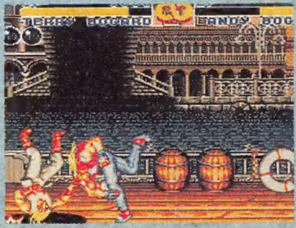
⬆それでも大丈夫。飛翔拳の硬直時間中にバーンナックルが入るのだ。

見え見えの技なら



⬆突然出されると嫌な空破弾も、くるのがわかれば問題ない。ガードをして。

密着したらコレ



⬆着地のスキをついて投げてしまう。やってくれるとうれしい攻撃だね。

TERRY BOGARD

VS. ジョー・東

スライディングが強い！ やっかいな相手だぞ



攻防一体の避け攻撃にはご用心



⬅ジョーの強さの1つに、強力な避け攻撃を持っていることが挙げられる。接近戦や跳び込み型の技を使うとき特に注意しよう。

ジョーには、ほかのキャラがあまり持たない技がある。それがスライディングだ。移動しながら攻撃できることは十分脅威だが、それより足元を狙われるほうが苦しい。バーンナックルを返してきたり、ライジングタックルを無傷でかわしたりするぞ。通常技も、足技がかなり強いため接近戦は苦しいかもしれない。相手の出方を見るのも作戦の1つだ。

基本で進めるが



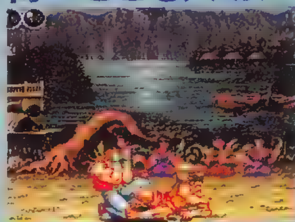
⬆まずは攻めの基本、とばかりにパワーウェイブを撃ってガードさせる。

足元を狙われるぞ



⬆バーンナックルはスライディングで返されるので、クラックシュートだ。

待つことも大切だ



⬆相手の出方を見るのも手だ。強力なスライディングもガードできれば……。

スキをついて反撃



⬆簡単に投げることができるぞ。足払いで返してパワーウェイブでもいい。

VS. ビッグ・ベア

図体がデカイだけの熊は狼には勝てないのか？



テリーの前では子熊も同然？



⬅一部のキャラには強力なジャイアントボムも、テリーの前では無力だ。パワーウェイブかライジングタックル、どれでもOK。

前回の『餓狼伝説』では悪の覆面レスラー・ライデンとしてテリーたちを苦しめたビッグ・ベアだが、どうも弱くなったらしい。体が大きいのでこちらの攻撃はよく入るのに加えて、ベアの無敵技ジャイアントボムの返し技をテリーは持っているからだ。遠慮しないでどんどん技を出して練習台にしてやろう。ただし強力な投げは今でも健在。注意が必要だぞ。

大きな体がアダ



⬆ベアは体が大きいのでクラックシュートが2発入る。体力を削り取ろう。

何のための巨体か



⬆接近してライジングタックルをガードさせただけで4発も削れてしまうぞ。

気を抜いてはダメ



⬆とはいえ油断してはいけない。投げの間合いが広いのがベアの強みなのだ。

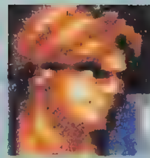
後悔先に立たず



⬆めり込んでしまうと投げられる。ダメージが大きいので注意しよう。

VS. キム・カッファン

飛び道具がなくても、安心できる相手ではないぞ



気づいた瞬間にはもう遅い!



⬅パワーウェイブは確かに強いが、キムには気軽に使えないぞ。飛翔脚は急角度で舞い降りるので、タイミングを狂わせられる。

キムには飛び道具もなければ無敵技もないが、決してあなどれない相手なのだ。必殺技のスピードが速く強力だし、威力もある。パワーウェイブなどをうかつに撃つと、あっという間に跳び込まれてしまうのだ。ここは飛び道具などに頼るより、クラックシュートなどのスキが少ない技で攻撃をしかけよう。飛翔脚に返し技を入れるのも有効な戦法だぞ。

危ない通常技



⬆最初の蹴りが外れたからといって、安心すると2発目が襲ってくるぞ。

中距離での攻防



⬆キムのライン飛ばし攻撃はリーチも長く、しかも速い。危険な技だ。

スキを見いだせ!



⬆強力な飛翔脚も、落ちついてガードができれば大きなスキができるのだ。

跳び込み技で反撃



⬆着地前にクラックシュートが入る。このあとはパワーウェイブでいこう。

VS. チン・シンザン

実は強敵! 実力を問われる闘いになるぞ!



奇妙な弾道に惑わされるな!



⬅チンの氣雷砲は放物線を描いて落ちるので、遠距離では足元に当たってしまうのだ。ガードの上下を使い分けるようにしよう。

どう見てもただの太ったオッサンにしか見えないチンだが、かなりの強敵だ。体からは想像もつかないほどの身軽さと、リーチの長さを持っている。必殺技も強力で、特に氣雷砲は近くで頭に、遠くで足元に当たるという変わった飛び道具。接近していると何発も当ててくるほどスキが少ないのだ。うかつな攻撃に出ずに、返し技を入れるのが確実だぞ。

チャンスを逃すな



⬆大太鼓腹打ちはスキを突いて跳んでくるやっかいな攻撃だが、ガードして。

カウンターでOK



⬆クラックシュートが入る。キムと同じ戦法がチンにも通用するのだ。

スキを見せるな!



⬆いくらライジングタックルが強くても、空振りのあとはスキだらけだぞ。

や、やられた……



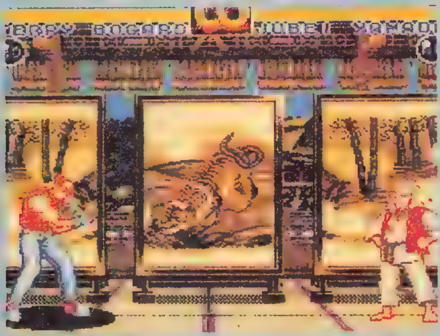
⬆ライジングタックルの間合いの外からでも破岩激は突っ込んでくるのだ。

VS. 山田十平衛

リーチこそ短いが、素早い動きはあなどれない



何かマヌケな光景だなぁ……



⬆挑発をすると、なぜか挑発し返してくる十平衛。挑発を途中で解いて、バーンナックルやクラックシュートをお見舞いだ。

1番のお年寄りとはいえ、闘う相手に変わりない。十平衛もジョーと同様スライディングを使うので、テリーにとっては嫌な相手だ。挑発を誘う方法も、かなりシビアなタイミングで攻撃しないとあっさり返されてしまう。クラックシュートは1発しか入らないし、バーンナックルはしゃがんでいると当たらないのだ。パワーウェイブで押すのが1番かな？

背が低いから危険



⬆クラックシュートは強いけれど、めり込んだり後ろに着地すると危ないぞ。

老人を甘く見るな



⬆この通り、大いずな落としを受けてしまう。クラックは弱で出そう。

跳び込んできても



⬆離れていればダッシュ二本背負いも怖くはない。しゃがんで待って……。

落ちついて返そう



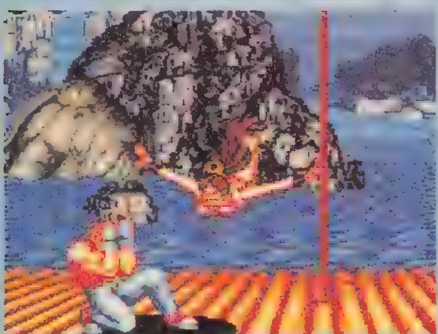
⬆ライジングタックルで反撃だ。起き上がりに出せれば完璧。

VS. 不知火 舞

速い動きに惑わされずに、的確に反撃せよ！



ヘタに手を出すと、思うツボだ



⬆ムササビの舞を返すのは難しい。ライジングタックルで返すのが確実だが、突然跳んで来たら、迷わずガードに徹しよう。

超元気娘舞も、テリーにとっては闘いやすい相手だ。気をつけることは、ムササビの舞ととても長い足払いくらいで、ほかはそれほど脅威ではない。動きは素早いが攻撃の威力は小さく、いきなり大ダメージを受けることはまずないだろう。でも超必殺技だけには注意が必要。舞は跳び込み型の超必殺技を使うので、ガードしても何度も体力を削られるのだ。

動きを読んで攻撃



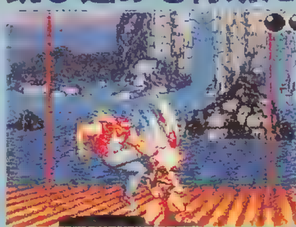
⬆花蝶扇はそれほど強い技ではない。跳び込んでキックを喰らわせてやれ。

パターンにハメろ



⬆そのあと強足払いを入れて、パワーウェイブからバーンナックルで攻める。

跳び込みも有効だ



⬆クラックシュートならば、飛んでくる扇の上を飛び越してしまえるぞ。

でも油断は禁物



⬆舞の足払いは思ったより長い。バーンナックルを返してくることもあるぞ。

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD



兄を超える日は来るのか？

彼は兄テリーと同様にジェフ・ボガードの息子だ。格闘家としての天性の才能を持っていたが、体格が小さいためかテリーを超えることができず、悩んだ末に単身日本へと渡ったのである。日本で彼は骨法という武術を学び、その格闘スタイルを確立させていった。彼の骨法の師が舞の祖父であった関係もあって、アンディと舞は婚約したらしい。彼の格闘スタイルは派手ではないが、速く確実な技が多い。日本の環境に影響を受けたのか、テリーに比べてずっとストイックな性格をしている。

ストイックな骨法の使い手

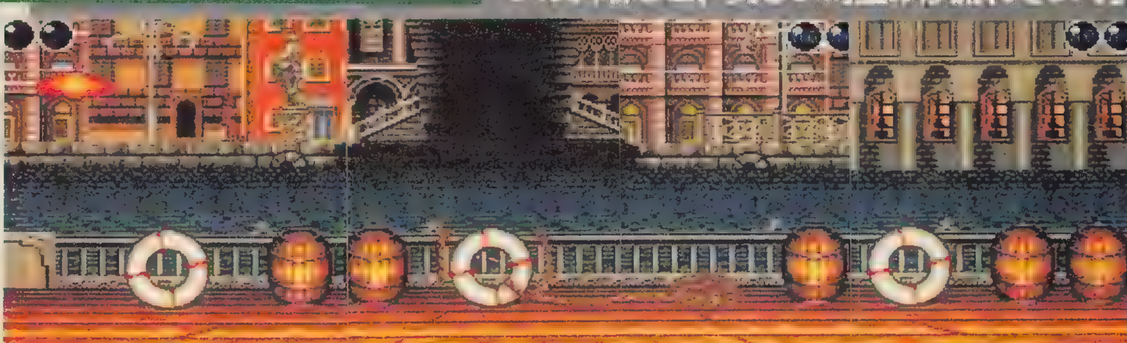


～キャラクター・データ～

生年月日	1972.8.16
出身地	アメリカ
趣味	[illegible]
嫌いなもの	犬
得意なスポーツ	ショートトラック

ベネツィア

遊覧船上での闘い。背景にはコロセウムやピサの斜塔など、美しい町並みが流れていく。



必殺技 これぞ骨法究極秘奥技の数々だ!



斬影拳



……使いやすい。

✚↙→・ⓎまたはⓍ

空破弾



✚↙ため↗・ⒷまたはⒶ

昇龍弾



✚↓↘→・ⓎまたはⓍ

飛翔拳



✚↓↙←・ⓎまたはⓍ

超必殺技 この技を出せてこそ真のアンディだ!?



⬆ひたすら下にタメる! およそ3つ数えるくらいの時間が必要だぞ!

⬇そろそろスタンバイOKだ! よーしいくぜ、闇をも切り裂く「超裂破弾」!



超裂破弾



✚↓ため↘→・Ⓑ+Ⓐ

この技が、アンディが長く苦しい修行の末に編み出した超必殺技の超裂破弾だ。空破弾に似ているが、全身がオーラに包まれていて破壊力は段違いだぞ。コマンドは比較的簡単だけど、真下にタメなきゃならないところがちょっとツライ。出しても素直に当たってくれる奴もいないだろうし……。と説明すると、スゴク使えない技のようだが、破壊力はものスゴイぞ。まぁ超必殺技なんて、ほとんどそんなものだからね。とにかく、この超裂破弾を使うときは、一か八かの賭けをする気でいってくれ。

兄弟対決！ ライジングタックルには要注意だ！

VS. テリー・ボガード



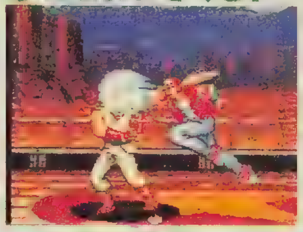
遠距離での飛翔拳が無難だぞ



←はっきりいってテリーは強い。飛翔拳も考えて使わないとバーンナックルの的になるだけだ。乱射はやめたほうがいいぞ。

CPUのテリーは、全キャラの中でもかなりの強さを誇っているキャラだ。テリーのペースに乗せられないように闘おう。パワーウェイブを使ってきたらムキにならずにライン移動で逃げよう。あとは遠距離をキープしながら飛翔拳。中距離ではバーンナックルに負けることが多いので注意だ。強足払いも有効に使っていこう。ただし近距離のときだけだぞ。

拳が跳んでくる!



⬆1番気をつけたい技だ。中距離で飛翔拳を使うときは十分注意しろ！

足が降ってくる!



⬆時々使ってくる。投げ返すのが難しいので、削られゾンになってしまう。

跳び込み禁止令!



⬆うかつに跳び込めばこの技のエジキ。しかもCPUは、ためずに出すのだ。

やめろよ兄さん!



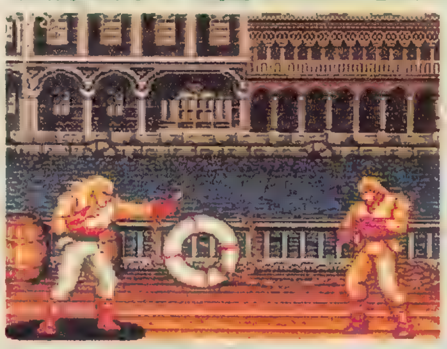
⬆ヤバイ！ と思ったら迷わず逃げ。追っかけて来たら避け攻撃を当てろ！

ニセ者め！ 私が本物だということを教えてやる！

VS. アンディ・ボガード



余裕を持って闘いたいものだね



←とにかくCPUアンディの動きがわかるように遠距離をキープしたい。相手の動きに対応するのはかなり大変なことだぞ。

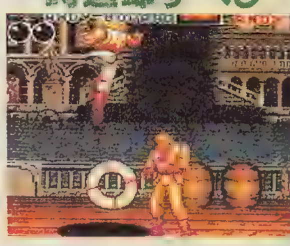
テリーと並んでとても強いキャラの1人だ。特に、強斬影拳には要注意。近中距離で何かしようとすると、スッ飛んでくるぞ。まずライン移動で逃げて、追いかけて来たところに強足払い。1度転んだら起き上がりに強斬影拳を重ねる。黄金パターンだけどバックステップやライン移動、昇龍弾で返されることもある。弱足払いキャンセル弱斬影拳は有効だ。

速すぎるってば!



⬆中距離で飛翔拳なんか使ったらこうなります。しかし、速いよな……。

一時退却すべし



⬆上段を跳んで来たら着地点に強足払い。これだけでもいけるんだけど。

ガンガン行く人



⬆とにかく相手の起き上がりに強斬影拳。反撃されないことを祈ろう！

セコセコ行く人



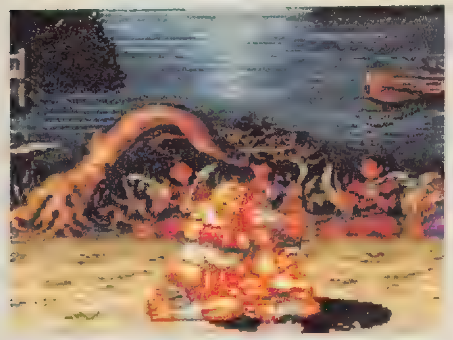
⬆弱足払いをキャンセルして弱斬影拳。いわゆるハメ技。ちょっとセコい。

VS. ジョー・東

アメリカ人の骨法使いVS日本人のムエタイチャンプ



スライディングをガードせよ!



⬆スライディングをガードして強足払い。もっとも安全かつ確実な方法だ。とにかく転ばす攻撃をすればいいってわけだ。

ジョーに対してうかつな跳び込みは危険だ。タイガーキックの的にされてしまうし、ガードできても体力を削られてしまう。ここはひとつ待ってみよう。カッコイイ作戦ではないけれど、安全に勝つために目をつぶろう。ハリケーンアッパーをライン移動で逃げてスライディングを待つ。接近してるとよく出すが、投げにくるときもあるので接近しすぎに注意。

跳び込むのは危険



⬆タイガーキックを甘くみてはいけない。避け攻撃も強いので危険、危険。

逃げろや逃げろ



⬆ライン移動は有効に使おう。高く跳んで来たら着地点に強足払いだぞ。

転ばせるのだよ



⬆スライディングをガードしたら、すかさず強足払い。攻めの第1歩だ。

追いつめられたら



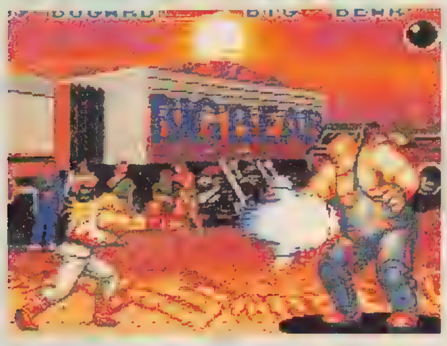
⬆ハリケーンアッパーはライン移動で逃げよう。ジャンプで避けると……。

VS. ビッグ・ベア

飛翔拳と強足払いでOK！ 斬影拳はアブナイぞ！



とにもかくにも飛翔拳かな!?



⬆接近戦に持ち込まれるとイヤな相手。遠距離で飛翔拳を使って寄せつけるな！ ただしジャイアントボムには注意だぞ。

ベアは飛び道具を持っていないので飛翔拳をバシバシ使っていこう。ジャイアントボムに気をつけて、弱で連射すればいいぞ。ジャイアントボムはガードしたほうが無難かな。接近された場合はガードしながら相手の攻撃のスキをついて強足払いを使ってみよう。ベアの強攻撃はスキが大きいので慣れれば簡単だぞ。斬影拳は反撃が怖いのでやめたほうがいい。

ベアの無敵よけ!



⬆ジャイアントボムは上半身が無敵になる技だ。ここは素直にガードだね。

スキだらけだよ



⬆技のスキがとにかく大きい。ガンガン強足払いで転がしてしまえ！

ライン攻撃が多い



⬆ベアはライン移動攻撃が多い。避け攻撃ができなければガードしておこう。

派手にキメよう!



⬆自信がついたらジャイアントボムに昇龍弾を当ててみよう。派手だぜ！

飛び道具がなくてもナメちゃいけないテコンドー！

VS. キム・カッファン



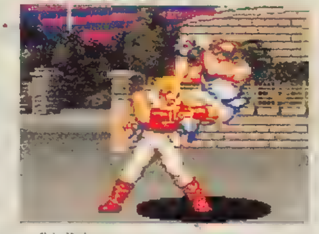
飛翔脚はひとまずガードせよ!



⬅キムの飛翔脚はいったんガードしたほうがいい。直後に強斬影拳を使えば必ずヒットする。ガード方向が反対のときは注意だ。

飛び道具を持たないキムとの対戦は比較的楽だといえるけれど、ナメてかかると飛翔脚や半月斬などで痛い目に遭わされてしまうぞ。半月斬はムリせずガードしたあとに強足払いで反撃するようにしよう。飛翔脚もガード後の強斬影拳が有効だが、バックステップして強足払いをしたり、昇龍弾で返したりもできる。また、鳳凰脚はしっかりガードしよう。

飛翔脚はガードだ



⬆飛翔脚はちゃんとガードしよう。その直後に強斬影拳！　これで確実だ。

半月斬もガードだ



⬆半月斬もひとまずガード。ムリをすると痛い目に遭ってしまうぞ。

やっぱり転ばせろ



⬆とにかく転ばせて、起き上がりに飛翔拳を重ねる。やはりこれが基本かな。

こいつは避けたい



⬆あと一歩のところで逆転負け……。こんなトホホなことになるなよ。

チンの必殺技は強力だ！　ガッチリガードしよう

VS. チン・シンザン



ガードしてから反撃が基本だぞ



⬅チンの大太鼓腹打ちをガードした直後に強斬影拳。バキバキ決まるのだ。昇龍弾で撃墜するのもいいけど、スカると怖い。

飛び道具を持ったキャラのなかでは、闘いやすい相手。遠距離で飛翔拳を使っても接近されにくく、その後の行動もいくつかのパターンに分かれている。大太鼓腹打ちはガードするのが無難だけどタイミングが遅れなければ昇龍弾で落とせるぞ。ライン移動は高い軌道でくることが多いので、着地点に強足払いを重ねよう。遠距離で闘うのがおススメだな。

防御直後に斬影拳



⬆大太鼓腹打ちは当たると痛いけど、ガードさえすればこのとおり。

確実に出せるかな



⬆飛翔拳を跳び越えて大太鼓腹打ちをしてきたら昇龍弾。多少シビアかな？

飛翔拳は使えるぞ



⬆遠距離での撃ち合いなら大丈夫。接近戦には持ち込まれたくないところ。

爆雷砲が脅威だ!



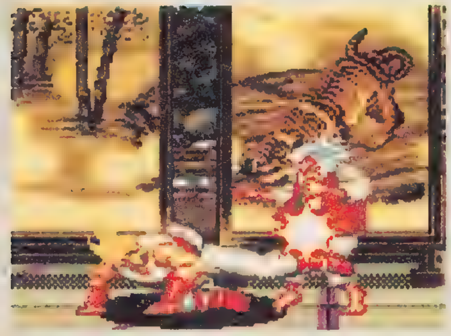
⬆たまに爆雷砲に混ぜて使ってくることがある。ガードしても痛いんだよね。

十平衛の強さはトップクラス！ 気合い&ガッツだ

VS. 山田十平衛



ガッツンガッツン攻めようぜ!



⬆この闘いは守りに入ってはダメだ。常に冷静に相手との間合いを見極めつつ攻撃あるのみ！ のんびりしてはいられないぞ！

十平衛は強いとしかいいようがない。スライディングから接近戦に持ち込まれてポイポイ投げられてしまう。かといって遠距離でもせんべい手裏剣を連射してくるというオチャメぶりを発揮してくれる。ここはひとつ、攻めの一手でいってみよう。ビシッとコンビネーションを組み立てて、次から次へとガンガン攻めまくるのだ。全力でいこうぜ！

弱蹴りで跳び込め



⬆跳び弱蹴りは出ている時間が長いおかげで返されにくく、効果的だぞ。

空破弾で削れ!



⬆弱空破弾で足の先を当てるように攻撃する。技をつなげると効果的だ。

キャンセルだぜ!



⬆跳び込んだら強足払いキャンセル飛翔拳。ガードされても体力を削れるぞ。

とにかく手を出せ



⬆ライン移動の利用やキャンセル技、斬影拳ハメなど全力で闘うのだ！

疾風の拳！ 止めるのはやはりアンディなのか？

VS. 不知火 舞



飛び道具の撃ち合いは禁物!



⬆撃ち合いはマズイ。ムササビの舞で跳んで来たらひとたまりもないぞ。ライン移動攻撃を使って接近戦に持ち込んでいこう。

とにかく舞はスピードがある。技のスキも小さく次々と技を出してくるのだ。跳び弱蹴りで跳び込んで強足払いへと技をつなごう。必殺忍蜂は速いけどタイミングが合えば返せる技なので避け攻撃などで返していこう。注意したいのがムササビの舞。返しづらい技だし上段ガードしても連続で足払いを出してくることが多い。スピードに惑わされないように。

攻め方を考えよう



⬆撃ち合いは避け、ライン移動で逃げる。跳び込んでいって攻めるのもいい。

ムササビはガード



⬆返せないことはないが、かなり難しい。無難にいくならガードしよう。

攻めまくってみる



⬆バキバキいこう、バキバキと。跳び弱蹴りから強足払い。ついでに飛翔拳。

ハメちゃお～か!?



⬆出ました！ 起き上がりに強斬影拳。いわゆるハメ技。フッ、勝ったな……。



東 ヒガシ・ジョー 丈

JOE HIGASHI

限りない実力を秘めた闘士

テリー・アンディとともに育った3人兄弟だったジョーは日本人だ。ムエタイに魅せられて単身タイに渡り、[illegible]でチャンピオンになった格闘技の天才。テリーやアンディとは強力なライバル同士だが、同時に熱い友情に結ばれた親友同士である。

った。[illegible]ジョーの格闘スタイルはもちろんムエタイ。強力なキックとともに、少し変わった必殺技を使えるぞ。ただ、スキが大きい技が多く、[illegible]スライディングだからかなり使いづらいかも。でも実力はかなりのものなのだ

直情型の熱血日本男児



〜キャラクター・データ〜

生年月日	1972.3.29
出身地	日本
趣味	ケンカ
嫌いなもの	学校
得意なスポーツ	格闘技全般

タイ(チェンマイ)

背後に広い湖と神秘的な建物の建つ美しいところ。並ぶ人たちはジョーの応援団かな?



必殺技　強力だがスキが大きい技を使いこなせ

スラッシュキック



✚↙ため↗・ⒷまたはⒶ

タイガーキック



✚↓↘→↗・ⒷまたはⒶ

爆烈拳



ⓎまたはⓍ連打

ハリケーンアッパー



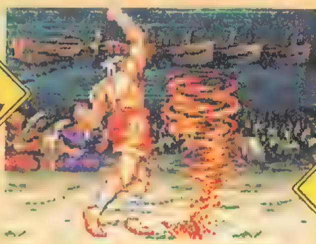
✚←↙↓↘→・ⓎまたはⓍ

超必殺技　天まで届け！　嵐を呼ぶ男の真骨頂!!



⬆最初はハリケーンアッパーと同じモーションから入る。少し遅い感じかな。

⬇このあたりで竜巻ができるけど、すでに色が赤い。敵が気がついても遅いのだ。



スクリューアッパー

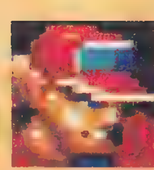


✚→←↙↓↘・Ⓧ+Ⓑ

ジョーのスクリューアッパーは、それこそ竜巻と呼ぶにふさわしい。強烈な破壊力を秘めた気の渦が、地面から空へと立ち昇るのだ。触れた敵は一瞬にして風に巻き上げられて、かまいたちで体を切り刻まれて大ダメージを受けてしまう。赤い血の色が破壊力を物語っている気がしないだろうか。

起き上がる敵に重ねて使うのもいいけれど、ハリケーンアッパーに混ぜて使うのもいいぞ。何度も飛び道具を撃っているとそのうち跳び込みたくなるもの。そこに決めると気持ちいいのだ。

VS. テリー・ボガード
昨日の友は今日の敵！ 倒さなければならないぞ



強力な必殺技に押されるな!



⬅遠距離からでもテリーはどんどん跳び込んでくる。的確にタイガーキックが出せればいいのだが、自信がなければ耐えるのみ。

テリーのパワフルな攻撃には、かなり手を焼かされるに違いない。ただ、その分スキが大きな技ばかりなので冷静になれば必ず勝機が見つかるはずだ。それを逃さずに、スライディングなどで転ばせてしまい自分のペースに持っていこう。転ばせてからはハリケーンアッパーを連発してテリーを固めてしまえ。避け攻撃を使いこなせれば、なお完璧だぞ。

状況は互角だぞ



⬆このあと、どちらにもスキができる。投げ合いで勝つのは一体どちら？

避けて同時に攻撃



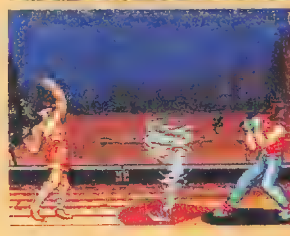
⬆ガードだけでは能がない。いったんライン移動をして、すかさず戻れ！

基本は転ばせる



⬆スライディングで転ばせるのがまずは基本。さらに次の技へつなげよう。

竜巻を連発しよう



⬆ハリケーンアッパーで相手を固める。スキが少なく強力な飛び道具なのだ。

VS. アンディ・ボガード
スキのない強さに、くじけることなく攻めまくれ



固められるととてもやっかいだ



⬅強力な斬影拳は、CPUが使うともっと手がつけられなくなる。タイガーキックを出す暇はないので避け攻撃を狙おう。

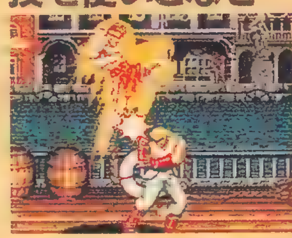
テリーと対称的なアンディは、パワーこそ劣るが実力的には兄より勝っているかもしれない。飛翔拳はスライディングではくぐれないし、跳び込んでも昇龍弾でたたき落とされるのがオチだ。なによりも斬影拳を連発されると、抜け出すのがとても難しくなってしまう。必殺技で返すよりも、避け攻撃を確実に出せるようになったほうが勝ち目はあるぞ。

練習もいいかも



⬆飛翔拳は連発してくることが多いので、避け攻撃の練習にはなるぞ。

技を使いこなせ



⬆昇龍弾は下半身に判定が残っているのでタイガーキックで落とせるのだ。

ムエタイの足技



⬆こんなもので斬影拳を消せてしまう。昇龍弾だけには気をつけなくてはね。

これのほうが効く



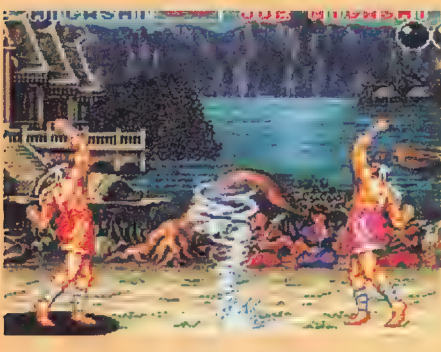
⬆ひざ地獄は時と場合によっては投げるよりもダメージが大きいことも。

VS. ジョー・東

同キャラ対戦！ 相手にとって不足はないぜ



スライディングも通用しないぞ



⬆強力なハリケーンアッパーも、敵に使われるととたんにやっかいな代物になる。先に動くのは一体どちらのジョーだ？

スラッシュキックのような跳び込み技がイマイチ弱めなジョーの同キャラ戦は、少し地味な闘いに見えるはずだ。だが実際には高度な読み合いの闘いになるので、かなり緊迫するぞ。ハリケーンアッパーの合間にいつジャンプで跳び込むか、それとも跳び込み対策でタイガーキックに切り替えるか、選ぶのはプレーヤー次第。冷静な試合運びが決め手だ。

同じ性能は問題か



⬆読みが成功して、避け攻撃がヒットした。普通はこのままいけるのだが？

状況は変わらない



⬆同キャラではこの通り。ハリケーンアッパーは足元まで判定があるのだ。

やはり強い必殺技



⬆無敵のタイガーキックは同キャラ戦でも使える。相手の攻撃を読もう。

少ないスキをつけ



⬆スライディングをガードできたらスライディングで返そう。投げもいいぞ。

VS. ビッグ・ベア

分はこちらにあり！ スキを見せずに攻撃しよう



大きな体もこれでは役立たずだ



⬆画面の端に追いつめタイガーキックを放つと、ガードされても体力を削りとれる。巨体のおかげで普段の倍は攻撃が当たるぞ。

これはこちらに有利な闘いになるだろう。ベアの必殺技ジャイアントボムは、足元が無敵ではないのであっさりスライディングで返すことができるぞ。巨体のおかげで、ベアはハリケーンアッパーを跳んで避けることがとても難しい。もし避けても、そのときはスライディングを入れることができるのだ。油断さえしなければ、かなり楽に闘える相手だぞ。

ガンガン押そう



⬆ハリケーンアッパーはベアに対してとても有効な必殺技だ。押しまくれ！

隠れた強力攻撃



⬆立ち弱キックは出るのが速く連打が可能だ。近距離でその威力を発揮する。

気は抜くなよ



⬆投げが強力なのはベアの強みだ。つかみ技も同様で投げ以上に減るときも。

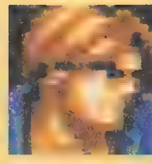
やはり有利な対戦



⬆とはいえ、楽な相手に変わりはない。通常技をいろいろ試すいいチャンスだ。

VS. キム・カッファン

縦横無尽に襲いかかるテコンドー恐怖の足技



ガードするしかないのか？



⬆遠距離からでも一気に跳び込んでくる半月斬は厳しい攻撃だ。スライディングで返せないこともないが、かなりきわどいぞ。

それこそさまざまな角度から迫るキムの飛翔脚はかなり脅威だ。うかつにハリケーンアッパーは撃てなくなるのだが、それだと今度は半月斬が待っているというジレンマにおちいってしまう。ここは気軽な攻めは避けて、相手のスキを狙うしかないぞ。飛燕斬を空振りしたあとなどのスキを逃さずに、スライディングや投げを入れるのだ。カウンターが基本。

ガードでチャンス



⬆飛翔脚をガードできたら、そのまま見過ごさずに、相手の着地地点に……。

返し技を喰らえ



⬆スラッシュキックで跳び込もう。ガード後、即コマンド入力で間に合うぞ。

とにかく転ばせろ



⬆相手のスキをついてスライディング。通常技にもスキを見つけて攻撃だ。

飛び道具で押そう



⬆倒れたところへハリケーンアッパーを撃つ。強で出すと固めやすいぞ。

VS. チン・シンザン

強敵だが、つけいるスキはある。そこを逃すな！



竜巻でガンガン攻めてしまおう



⬆ハリケーンアッパーは当たりが大きく出るのにスキがあまりないから、氣雷砲に対抗できるぞ。どんどん押しまくれっ！

チンのジャンプキックはスライディングを返してくるので、うかつには攻められない。かといってハリケーンアッパーを撃つと大太鼓腹打ちが待っているのだ。チンに対してはあまり待ちに徹しないで、攻めてみるのもいい。それも通常攻撃が有効だ。氣雷砲は近距離では足元にこないので、接近してからいきなりスライディングを出すと決まりやすいぞ。

下に出るから強い



⬆ジョーのスライディングを返してくる跳び蹴りを使う敵は少ないのだ。

強力な対空攻撃



⬆ライン飛ばし攻撃の威力は、跳び蹴りを返してしまうほど強力だ。

ガードすればOK



⬆大太鼓腹打ちは突然上空から迫るので強いが、ガードできればスキはある。

一気に跳び込め！



⬆着地をスラッシュキックで撃墜だ。いつもうまくいくわけではないけどね。

素早い動きに惑わされず、スキを見せずに闘え！

VS. 山田十平衛



長所も短所もわかっているはず



⬆十平衛もスライディングを使ってくる。ジョーと同じく、ガードしてしまえば無防備なので、スライディングで返そう。

リーチがないとはいえ、決して油断できない相手だ。待って攻撃をしかけようとすると、逆にどんどん攻められて苦しくなるぞ。ここは自分から攻めに出てみよう。それもスキが大きい必殺技よりも通常攻撃のほうがいいぞ。長いキック技で十平衛を転ばせて、ハリケーンアッパーで押えこんでしまおう。攻めれば意外と楽な相手だったりするのだ。

待つとハメられる



⬆こうなると苦しい。いつダッシュ二本背負いがくるかわからないのだ。

力を過信すると



⬆スライディングが出きっていれば返せるがそうでないと投げられてしまう。

跳び込みは強いが



⬆頭上から攻撃しようとしても安心はできない。空中投げの可能性があるぞ。

息もつかせず攻撃



⬆跳び込みが成功したらハリケーンアッパーからスライディングにつなごう。

スライディングの前には、舞の速さなど無意味だ！

VS. 不知火 舞



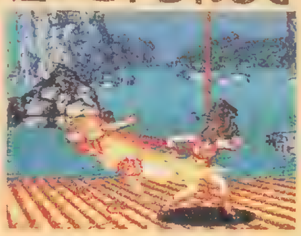
回避と攻撃が一度にできるぞ!



⬆花蝶扇は当たりが小さな飛び道具なのでスライディングでくぐり抜けることができる。近距離ならば龍炎舞も返せるぞ。

ムササビの舞はガードするしかないが、ほかはかなりの確率で返せる技があるぞ。出はじめならば竜炎舞はスライディングで返せるし、必殺忍蜂も速い立ち弱キックならば止められる。ただ何もしていない舞にスライディングをしかけるのはやめたほうがいいぞ。長い足払いはやはり強力。ダメージを受けるのがオチだ。必殺技のスキを狙うのが1番いい。

遅いとやられるぞ



⬆龍炎舞のスキは最初と最後だけだ。うかつにすべり込むと負けるぞ。

距離が遠ければ



⬆離れていて花蝶扇を撃たれたら、強ジャンプキックで跳び込むのも手だ。

気軽に近づくな



⬆舞の投げの間合いはかなり広い。不用意に跳び込むと投げられてしまうぞ。

難しいが強力だ



⬆ジョーのライン飛ばし攻撃はとても長い。必殺忍蜂でさえ返せるのだ。

不知火 シラヌイ・マイ 舞

MAI SHIRANUI



華麗な技で暴れるくノ一舞！

彼女は代々伝わる忍術の伝承者で、幼い頃から祖父に忍術を教えられてきた。野性的な性格をしていて、ちょっと気の強いところもあるが、可愛らしい女の子なのだ。ちなみにアンディに骨法を教えたのも舞の祖父で、どうやら舞の祖父というのは、相当の格闘家らしい。舞の格闘スタイルは、基本的には忍術なので動きが速く、意表を突いた技が多いが、コスチュームを見てもわかるように女らしい華麗な闘い方を好むようだ。余談だが、アンディと結婚しても闘い続ける気なのだろうか？

気の強さだって女の魅力!?

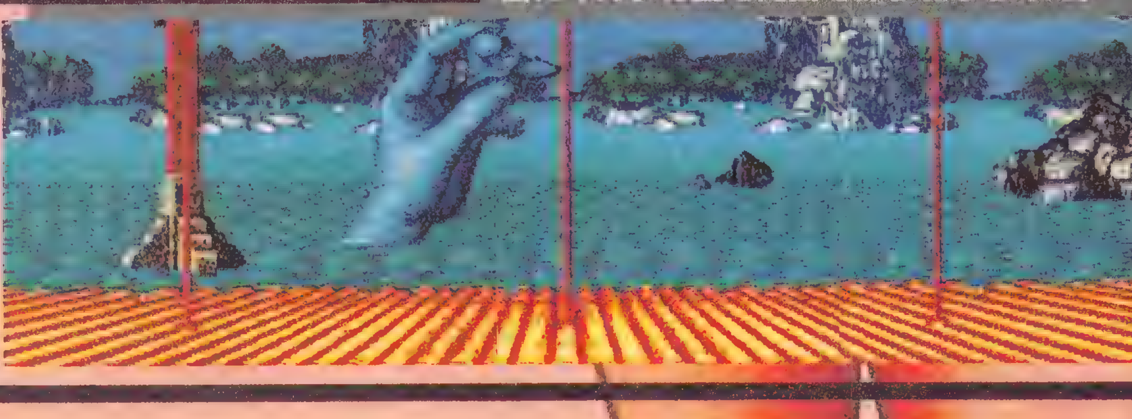


―キャラクター・データ―

生年月日　1974.1.1
出身地　日本
趣味　おせち料理を作ること
嫌いなもの　クモ
得意なスポーツ
羽つき（羽子板使用）

青木ヶ原・樹海

鳥居や仏像などが流れる、幻想的な大河を舞台にイカダの上で死闘を繰り広げるのだ。



必殺技 代々受け継がれた忍術の極意を見よ

龍炎舞



✚⬇↙⬅・YまたはX

花蝶扇



✚⬇↘➡・YまたはX

必殺忍蜂



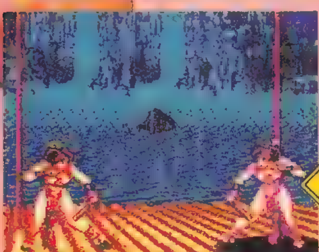
✚⬅↙⬇↘➡・BまたはA

ムササビの舞



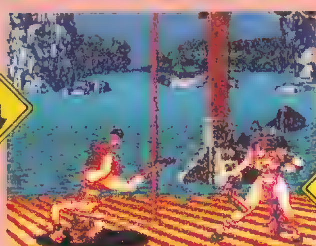
✚⬇ため⬆・X

超必殺技 不知火忍術最強奥技! これぞ必殺!



⬆体力が残り少なくなってきてしまった。しかし、ピンチもチャンスになるのだ。

⬇そぉ〜れっ! 出はじめは普通の必殺忍蜂に似てるが威力はケタ違いだ。



超必殺忍蜂



✚➡↙➡・Ⓧ＋Ⓑ

この技はとても使いやすい。当たればもちろん大ダメージだしガードされても最大3回相手の体力を削り取ってくれるのだ。ただし、強いとはいえ、遠距離で出しても簡単に避けたり、返されたりしてしまう。かといって近距離なら絶対! というわけでもない。やはり使い方としては比較的近い間合いから意表をついて出したり接近状態からキャンセル技を利用したりするのがベストだろう。また、毎回同じパターンを繰り返すよりもパターンを変化させたり、投げを混ぜていくのが効果的だ。

アンディのお兄さんだからって容赦しないわ！

VS. テリー・ボガード



やっぱり基本は花蝶扇だね



←遠距離での花蝶扇は牽制に使えるぞ。ただし、飛び道具に頼りすぎるのは危険だ。相手の動きに合わせて使うように。

素直に攻めているだけではテリーを倒すことは難しいぞ。ＣＰＵのテリーは、歩きながらでもライジングタックルを使ってくるので、近距離で花蝶扇や、足払いを出すときには注意が必要だ。ライン移動攻撃からの足払いキャンセル龍炎舞などは大変有効な攻撃だが、避け攻撃やライジングタックルで反撃してくることも多い。あせらず慎重に闘おう。

低く速く跳べ！



↑ライン移動は、低い軌道のほうが速い。的確に跳ぶように。

龍炎舞で削れ！



↑通常技をキャンセルして龍炎舞。距離が開いたら花蝶扇だ。

完璧ではないぞ



↑ＣＰＵはよくインチキ技を出してくるので、油断は禁物だぞ！

必殺の削り兵器



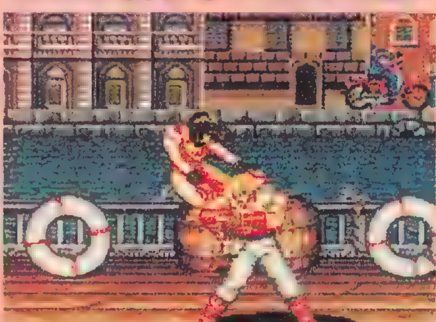
↑舞の超必殺忍蜂はスゴク使えるぞ。ガンガン使おうぜ！

ごめんなさいアンディ！　でも悪気はないのよ

VS. アンディ・ボガード



突然の斬影拳には要注意！



←なんといってもイキナリ突っ込んでくる斬影拳が怖いね。花蝶扇を出そうとしたときに喰らいやすい。十分注意しよう。

アンディの技の中でもっともイヤなのが斬影拳だ。飛び道具の撃ち合いは、できるだけやらないほうがいいぞ。なんの前ぶれもなく使ってくるので明確な対処法はないのだが、とにかく近距離ではスキを見せないようにしよう。おもに、遠距離では花蝶扇、近距離ではキャンセル技で闘おう。また、ライン移動を有効に使って自分の間合いをキープしていこう。

遠距離なら花蝶扇



↑キャンセル技以外で使うなら遠距離のときだけにしておいたほうがいい。

接近したら連続技



↑ライン移動などで接近したらガンガン攻めたてよう。反撃させるなよ！

大技はスキも出る



↑舞の跳び込みを許さない昇龍弾だけど、その分スキも大きいぞ。

スキを見て投げ！



↑必殺技を出すときなどのスキは見逃さずにどんどん投げてしまおう。

VS. ジョー・東

日本人どうしの対決！ 忍術か？ ムエタイか？



タイガーキックに注意せよ!



⬅下手に跳び込んでいくとタイガーキックをまともに喰らうハメになるぞ。ハリケーンアッパーを先読みして跳び込もう。

ＣＰＵと飛び道具の撃ち合いをやっても勝ち目はないぞ。ライン移動で逃げるか、先読みして跳び込もう。垂直ジャンプやバックジャンプはスラッシュキックの的にされる恐れがあるぞ。またジョーの避け攻撃はリーチが長いので接近しているときは常に注意が必要だ。ライン移動をうまく使って、できるだけ遠距離で闘うように心がけよう。

うかつに跳ぶな!



⬆ヘタに垂直ジャンプするとこうなる。基本的にはやらないほうがいいぞ。

下段も注意せよ



⬆スライディングは確実にガードしよう。反撃する絶好のチャンスだぞ。

投げは強いぞ!



⬆スライディングをガードしたあとなどバリバリ投げよう。強足払いでも可。

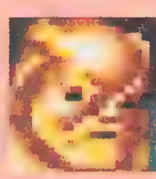
自分の間合いで



⬆間合いは自分で保っていこう。ライン移動攻撃を有効に活用するのだ。

VS. ビッグ・ベア

調子に乗せると嫌な相手だ！ あせりは禁物！



あせらず落ち着いて闘おう



⬅舞には無敵技がないので楽勝で倒すのは難しい。あせって手を出すと一方的に負けることもあるぞ。落ち着いて闘うこと。

慣れないうちは結構嫌な相手になる。ライン移動攻撃から弱足払いをキャンセルしての龍炎舞。消極的な方法だが、ライン移動攻撃さえミスらなければ、優勢に闘っていけるだろう。慣れてきたら闘い方を増やしていってみよう。相手を追いつめてから、立ち強パンチをキャンセルして花蝶扇、龍炎舞。ほかにも避け攻撃や投げを使うのも忘れずに。

立体的な攻め方を



⬆削り合いをするなら必殺技はすべて逃げよう。安全第一に闘うのがいいぞ。

削るなら龍炎舞



⬆キャンセル龍炎舞はとても簡単な削り攻撃だ。ぜひマスターしておこう。

攻め方を増やそう



⬆慣れてきたらいろいろな攻め方をしてみよう。おもしろさが増してくるぞ。

投げを極めよう



⬆乱戦では忘れてしまいがちだけど、チャンスを見逃さないようにしよう。

遠距離で戦えればずいぶん楽になるのだが……

VS. キム・カッファン



遠距離からの半月斬に要注意



⬅強の半月斬は思ったより間合いが長い。飛び道具を持っていないからといってナメてかかるとイキナリ反撃を喰らってしまう。

キムの攻撃で特に注意したいのが飛翔脚。うかつに花蝶扇を使おうとするとサクサク蹴られてしまうぞ。かといって接近戦に持ち込まれると半月斬でガシガシ削られてしまう。やはりここはあせらずじっくりと相手にスキができるのを待ってみよう。飛燕斬をガードしたあとなら簡単に反撃できるぞ。強足払いと投げのうまい使い方を考えながら闘うのだ。

ガードから反撃



⬆飛翔脚をガードしたら花蝶扇か必殺忍蜂で反撃だ。簡単で確実な方法だぞ。

油断禁物遠距離戦



⬆遠距離だからといって油断するな。強半月斬で襲いかかってくるぞ！

飛燕斬はスキ多し



⬆飛燕斬のあとのスキを狙って投げか強足払いを出すようにしよう。

最後は実力勝負！



⬆これといった決め手に欠けるので、細かいところを大事に闘っていこう。

コイツは強いぞ！　スキをつきながら攻撃しよう

VS. チン・シンザン



花蝶扇を軸にして攻めるのだ



⬅遠距離での花蝶扇は効果的な戦法だ。チンが氣雷砲を使ってきても撃ち負けないぞ。ただし、大太鼓腹打ちにだけは注意しよう。

基本的には遠距離で花蝶扇。氣雷砲には撃ち負けないけれど、チンには大太鼓腹打ちがあるので、ただ連射しているわけにはいかない。大太鼓腹打ちを使ってきたらガードするか、バックステップでかわそう。チンが着地したときに反撃できるぞ。また、チンの攻撃はダメージが大きいので確実にガードをしないとあっという間にやられてしまうぞ。

上にも注意しよう



⬆大太鼓腹打ちは突然くる。フイをつかれて喰らわないようにしよう。

うまく投げよう



⬆相手が大技を出したときにスキができる。チャンスは思ったよりあるぞ。

要注意！　破岩激



⬆うかうか近づくとイキナリ出してくる。CPUはためなくても使うぞ。

避け攻撃を使うと



⬆避け攻撃はとても有効な攻撃法だ。タイミングを覚えて実戦に活用せよ。

VS. 山田十平衛

十平衛は速いぞ！ 動きをよく見て冷静に対処だ



だまっていたらやられるだけだ



⬅十平衛の攻撃の中でもっともいやなのは、なんといってもダッシュ二本背負いだろう。ガードばかりしてはいられないぞ。

すべてのキャラの中でも、十平衛の強さはトップクラスだ。中でもこちらを追いつめてから、せんべい手裏剣を投げ、ガードが解けないうちにダッシュ二本背負いをかけてくるというパターンは最悪だ。こうなると避け攻撃かライン移動を使わないと脱出不可能になってしまう。追いつめられないようにするにはより正確な判断力と操作が必要なのだ。

足元にも注意せよ



⬆スライディングをよく使ってくる。ガードして反撃に結びつけていこう。

どうしようもない



⬆こうなると苦しい。タイミングをはかり、避け攻撃で反撃だ。

跳び込みも苦しい



⬆空中投げ、スライディングと上空からの攻撃にも強い。やめたほうが……。

攻撃あるのみだ



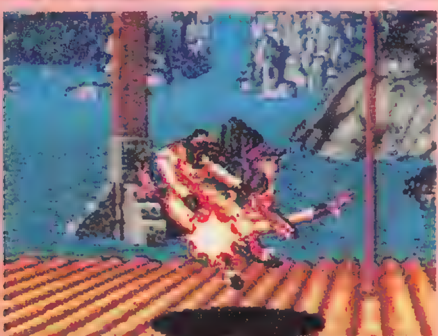
⬆ライン移動を使いながら攻めまくれ。追いつめられることは死を意味するぞ。

VS. 不知火 舞

華麗なる女同士の闘い！ 華やかさNO.1だ！



同じ性能のハズなんだけど……



⬅女の闘いってやつだ。こっちもムササビを使えるステージだし、派手に跳びまくってみよう。でも遊び過ぎてちゃダメだぞ。

同キャラ対戦というのは実はいい勉強になるんだ。CPUの舞がどんな動きをするかよく見て研究しておこう。実際の闘いでは、舞が跳び込みには弱いという弱点をついていこう。ただし、ただ跳び込むのではなくタイミングと間合いをはかっていくのだ。さらにキャンセル技を使って連続攻撃につなぎ、ガンガン攻めよう。遠距離での花蝶扇も有効だぞ。

跳び込んでいこう



⬆強パンチや龍炎舞で返されることもあるのでスキをついて跳び込むのだ。

花蝶扇の間合い



⬆遠距離から花蝶扇を使ってみよう。間合いをキープしやすいぞ。

龍炎舞も忘れずに



⬆削りにしか使う機会の少ない龍炎舞だけどカウンターにも使ってみよう。

しょせんはコピー



⬆こちらの技は相手も使う。超必殺忍蜂だって使ってくる。やられるなよ！

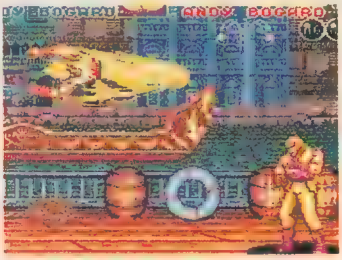
この技を使え!!

極意伝承

ライン移動攻撃

攻撃に使い真の力を引き出せ

ライン移動攻撃は緊急回避や単なる移動の手段だ、と思っていないか？　それは大きな間違いだ。
例えば、テリーのように下方向のためが必要な攻撃を出すには、どうしてもしゃがまなくてはならない。ＣＰＵ戦ならともかく、対戦でそれをやっていたら相手にあっさりばれてしまうよね。そこでライン移動攻撃を使うのだ。奥から手前に移動してくるときに、下方向にためながら移動する。そうして着地と同時にコマンドを入力すれば、しゃがみのモーションなしでため攻撃が出せるというわけ。これは相手にとって非常にイヤな攻撃だ。うかつに手が出せないし、ガードすれば投げられてしまう。適当に使い分けるだけで、相手は大混乱だ。まだまだ応用が効くこの攻撃をぜひ身につけてほしい。



⬆アンディの超裂破弾は真下にためる必要があるが、ライン移動中なら楽にためられるぞ。


⬆ライン移動攻撃をガードさせて、素早くコマンド入力する。体力を削り取ってしまえ！


⬆何か必殺技でくると見せかけておいて投げる。敵はどう反応すればいいかわからないぞ。

ライン飛ばし攻撃

キャンセル技に組み込み有効に使え


⬆テリーのライン飛ばし攻撃は一瞬跳び上がるのでスライディングをかわすことができる。


⬆気合いを入れたチンの攻撃。跳び蹴りを返せる優秀な対空攻撃でもあるのだ。

普通に使うとライン飛ばし攻撃はとても役に立たない。破壊力が大きいかわりにスキもあるからだ。ただ長所も多くあることは確かで、例えば相手を違うラインに飛ばしてしまい、上記のライン移動攻撃をかけることができる。戦闘のうえでリードを取れるわけだ。このことからも使いこなせば大きな戦力となることは間違いないよね。
そこで、実戦でよく使われるキャンセル攻撃の中に組みこんでみよう。ジャンプ攻撃からライン飛ばし、そして必殺技でキャンセルをかける。通常、強攻撃を入れるところでライン飛ばしを使うわけだ。『餓狼伝説２』では連続のダメージは受けないので、一撃の破壊力が大きく響く。相手は大ダメージを避けようと消極的になるので、闘いの主導権をにぎれるぞ。

⬇最強といわれるキムのライン飛ばし攻撃。相手にすると、とてもやっかいな技だぞ。







餓狼伝説2

対人戦

新たなる闘い!!

徹底攻略





人と人とが持てる力のすべてを駆使してぶつかり合うときCPU戦では決して得られない何かを感じるだろう。勝つことのみを目的とせず熱く燃えてくれ!!





TERRY BOGARD

VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード



力は互角！実戦経験が勝負を決める

対戦で経験を高めよう！

同キャラ対戦の場合は、対等の勝負をすることができる。性能が同じだからだね。そのときに決め手となるのが、実戦経験。パターンやキャンセル技を確実に出して、そのうえでいかにさまざまな状況で柔軟な対応ができるのか。そこにすべてがかかっているのだ。経験を高めるにはとりあえず対戦をやり込むしかない。ＣＰＵ戦でもいいけれど、パターンに体が慣れてしまうととっさに行動することが難しくなってしまうぞ。

キャンセル技で攻めろ



☗代表的なテリーのキャンセル技。まずジャンプ強キックで跳び込む。

強力なパワーウェイブ



☗次にパワーウェイブを撃つ。反撃されにくいので弱で出すといいぞ。

クラックシュートもいい



☗そしてバーンナックルだ。強で出すと次の足払いにつなげやすいのだ。

相手を転ばしてしまえ



☗最後は強足払いでしめる。ここからまたパワーウェイブにつなげて押しまくれ。



VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード



スキのない相手にはフェイントを使え

早く出て威力もあるぞ



☗中距離でいきなり出すライン飛ばし攻撃。リーチも長く強力なキックだ。

とにかく意表をついてみよう

アンディは動きにスキがあまりなく、かなりやっかいな相手だ。うかつにライジングタックルなどを空振りしたりするとあっという間にたたみ込まれる。斬影拳によるハメからは逃げやすいが、攻められると苦しいぞ。ここはひとつフェイントを使うのも手だ。何もしないジャンプからいきなり投げるという単純なものでもいい。要は流れをこちらに向けるのが目的だ。いったん流れをつかんだら、キャンセル技で攻めまくってやれ。

通常技を使いこなし完璧



☗実は隠れた使える攻撃、立ち強キック。早めに出せば斬影拳も返せるぞ。

じっくり待って反撃だ



☗押しまくられたらしゃがんでためよう。無敵のライジングタックルで脱出だ。

確実に出せるように練習



☗避け攻撃は出すのが難しいが、上半身が無敵になるので飛翔拳もすり抜ける。

TERRY BOGARD



VS. JOE HIGASHI ジョー・東



足元をすくわれないように注意せよ

一瞬のスキを逃さないように

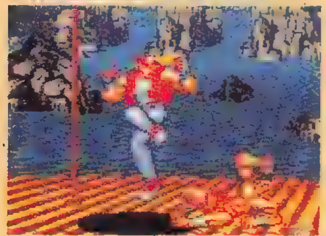
対戦で苦しいジョーの攻撃はハリケーンアッパーとスライディングだ。特にスライディングはバーンナックルを返してくるので厳しいぞ。ほかには中距離で突然伸びてくるライン飛ばし攻撃がやっかいだ。跳び込むのもいいが、やはりハリケーンアッパーを撃っているときにしよう。成功したならば、キャンセル技で体力を削り取ってしまえ。ただし無敵技のタイガーキックで返されることもあるので、決して油断はしないようにしよう。

強力なジョーの避け攻撃



⬆避け攻撃は上半身が無敵なのであっさり返される。必殺技とはいえ油断は禁物。

実は使える攻撃なのだ



⬆テリーのライン飛ばし攻撃は足元に判定がないのでスライディングもこの通り。

クラックシュートで攻撃



⬆バーンナックルはスライディングで返される怖れがあるのでこちらが有効だ。

追いうちをしかけよう



⬆パワーウェイブならばスライディングも返せる。反撃のチャンスだ！

VS. BIG BEAR ビッグ・ベア



CPU戦ほど楽ではないので注意せよ

対戦で1番のやっかい技



⬆出はじめが無敵のジャイアントボムには注意。クラックシュートも返されるぞ。

強力な攻撃力に気をつけろ

対戦になって、ジャンプ攻撃をするようになるとベアはがぜん強くなるぞ。ジャンプ弱キックは出続けるのでうかつにガードを解けないし、攻撃の威力の大きさや投げの強さはあいかわらずだ。ただ、弱点はそのまま残っているのでそこをつくのが対戦のポイントとなる。ライジングタックルなどで転ばせたらキャンセル技で削りまくろう。遠距離のときにバーンナックルで跳び込んでもいいが、ジャイアントボムには注意しよう。

遅いウェイブが効果的だ



⬆弱パンチで出るパワーウェイブでジャイアントボムを返してしまおう。

追い込んでも気を抜くな



⬆ゲージが赤いベアには注意！　不用意にライジングタックルをすると……。

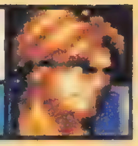
あまりに手痛い反撃だ！



⬆フォーッとファイヤープレス！　体力の半分を失うあまりに悲しい状態になる。

TERRY BOGARD

VS. KIM KAPHWAN キム・カッファン



相手のペースに乗せられないように

相手にスキを与えるな

飛び道具がないキムにとってテリーのパワーウェイブはイヤな攻撃のはず……と思ったら大間違い。相手はひそかにウェイブを撃つのを待っているのだ。あっさり飛翔脚のマトになってしまうぞ。中距離程度だったならば絶対撃ってはいけない。遠距離でも余裕のあるとき以外はやめたほうがいいぞ。逆に、普通に立っているときに飛翔脚が来たら大ラッキーだ。しっかりガードしてすかさずクラックシュートで撃墜してしまおう。

じっとガードするのみだ



⬆飛翔脚は予測が難しいのでガードするしかない。クラックシュートも踏まれる。

中距離では気をつけよう



⬆キムのライン飛ばし攻撃は最強。キャンセルして半月斬が相手のパターンだ。

反撃はこちらが確実だ



⬆クラックシュートは上方向への当たり判定が大きいのでこちらで返そう。

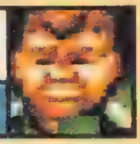
最後の最後まで慎重に



⬆体力のなくなったキムは恐い。攻撃をミスした次の瞬間、鳳凰脚のエジキだ！



VS. CHENG SINZAN チン・シンザン



使い手によってはとても凶悪な存在だ

通常技と思えない強力技



⬆チンの足払いにはバーンナックルもクラックシュートも一方的に負けるぞ。

基本を忘れずに攻め続けろ

対戦のチンは、最強という呼び名が高い。ＣＰＵ戦と違い弱で出す大太鼓腹打ちを多用してくるはずだ。これは方向キー操作で相手の背中を狙うことができる。ガードの方向が変わってしまうので、かなり混乱するぞ。

攻略としては、やはり固めてしまうのが一番。チンにはこれといった無敵技がないので、キャンセル技で攻めやすいが、避け攻撃には注意。いつも同じパターンで削らずに、キャンセル技でもフェイントをかけよう。

素直にガードしよう



⬆避け攻撃を出しても胴体をすり抜けて足元に当たってしまう。ガードあるのみ。

こうなればこちらのもの



⬆大太鼓腹打ちまくるのがわかればあまり問題ない。ガード方向に気をつけよう。

冷静に返し技を入れろ！



⬆クラックシュートで反撃しよう。近くに落ちたら投げてしまうのもいいぞ。

TERRY BOGARD



VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛

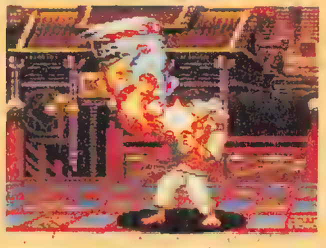


ダッシュ二本背負いを甘くみるな

思わぬ逆転! 注意が必要

十平衛は多くの攻撃や行動にスキがない。リーチが短いキャラとはいえあなどれない相手なのだ。特に1度転ばされたらとても危険だ。ダッシュ二本背負いを起き上がるところに重ねられてしまう。脱出するにはライジングタックルが1番だ。またせんべい手裏剣もつらい攻撃のひとつ。ため攻撃なので連発してこないとはいえ、出るまでのスキがほとんどない。背が低いためバーンナックルが当たりにくい点もやっかいだ。

攻めはクラックシュート



⬆クラックシュートならばスライディングで返される心配はないぞ。

これ以外は抜け出せない



⬆起き上がりにピッタリ重ねてダッシュされたらライジングタックルしかない。

パワーウェイブで反撃



⬆スライディングもせんべいもパワーウェイブで返せるのでバンバン使おう。

我慢して勝機を狙え



⬆十平衛使いがよくやってくるハメ技。スキをついてライジングタックルだ！

VS. MAI SHIRANUI 不知火 舞



相手にキャンセル技をかけさせるな!

扇を出したらガードせよ



⬆この弱パンチ攻撃からキャンセルをかけて体力を削るのが舞のパターンだ。

攻めることで道を開け!

舞との対戦はどこで闘うかによって戦法が変わってくる。舞のステージの場合ムササビの舞に注意しなければならないからだ。明確な返し技がないので、ガードするしかない。それ以外の場合、キャンセル技と長い強足払いがじゃまな存在だ。特にキャンセル攻撃は、舞の素早さでしかけてくるのでとてもやっかい。相手に攻められないためにもこちらからどんどん押しまくろう。待つよりも攻めることがテリーの勝つ道なのだ。

大胆に跳び込むのも必要



⬆花蝶扇はスキができる技なので、こちらからどんどん攻め込んでしまおう。

敵の長所を利用しよう



⬆舞のジャンプは高いので、体力に余裕があるならわざと喰らって投げてしまえ。

体力がなければ要注意!



⬆舞の超必殺技はガンガン削ってくる。ライン移動で逃げたほうがいいぞ。

ANDY BOGARD



VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード



兄を超える！ その気合いで闘え！

素早さではこちらが上だ！

アンディが目標とする、兄テリーは間違いなく強敵だ。まともにぶつかり合ったら、テリーのほうが無理なく闘えるだろう。しかし使い方次第では十分有利に闘うことも可能だ。そのためには、アンディとテリーの違いを覚えて、何が優れているのかを研究するのがいいだろう。タイミング次第だが、意表をついた斬影拳がモノをいうぞ。さらにテリーの跳び込みに対しては、とっさに昇龍弾を出せるように練習しておこう。

飛翔拳は考えて撃とう



⬆飛翔拳を連射すると相手に読まれてしまう。基本的には遠距離で使うこと。

キャンセル技を使おう



⬆弱足払いをキャンセルして弱斬影拳。簡単なキャンセル技のひとつだ。

キャンセル技も返される



⬆対ＣＰＵと違い、対人の場合は確実に返してくる。同じパターンではだめだ。

ライン移動で逃げよう



⬆テリーの中にはハメてくる奴もいる。タイミングを見てライン移動だ。

VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード



同キャラ対戦は地味になりがちなのだ

ガードは確実にしよう



⬆中距離でいきなり斬影拳。とにかく速い。確実にガードできるようにしよう。

２人の条件はまったく一緒だ

アンディの動きはスキがあまりなく、スピードのある必殺技をうまく使うことによって相手に読ませない、かなり多彩な攻め方をすることができる。これは必殺技がすべてコマンド系である、ということにも関係している。キャンセル技に頼らなくても十分相手の動きを止めてしまえるのだ。ただしこの特徴は、すべて相手にもあてはまるわけだから困りものだ。同キャラの場合はどちらがそのキャラを熟知しているかにかかっている。

通常技を使いこなすのだ



⬆攻撃は必殺技だけではない。通常技を使いこなすことも非常に重要だぞ。

常に先手を取っていこう



⬆押しまくられたらキビシイ。あせらず自分のペースで闘うことが必要だ。

斬影拳には弱足払いだ



⬆弱足払いを連続で出していれば相手は斬影拳を使えない。飛翔拳につなごう。

VS. JOE HIGASHI ジョー・東



スライディングがすごくイヤな相手だ

ヘタに飛翔拳は撃てないぞ！

ジョーの攻撃で特に注意しておきたいのがスライディングだ。飛翔拳とハリケーンアッパーの撃ち合いの最中にイキナリ足元をすくわれることが多く、また斬影拳もかるく止められてしまうので、うかつに出せない。しかも上空からの攻撃までほとんどカンペキに返されてしまうのだ。それ以外に気をつけたいのが無敵技のタイガーキック。ただしどちらもガードさえできれば反撃のチャンスになるので、しっかりとガードしよう。

ジョーの避け攻撃は強力



⬆避け攻撃は上半身が無敵になる。とっさに出されると確実に喰らってしまう。

ガードが基本になるぞ



⬆接近戦ではジョーのほうが有利だ。ヘタに張り合わず、ガード後に反撃しよう。

接近戦は避けておこう



⬆中距離ならば斬影拳も有効に使える。遠距離なら飛翔拳で様子を見よう。

強足払いをうまく使おう



⬆スキの大きい技だけどスライディングやスラッシュキック対策に使おう。



VS. BIG BEAR ビッグ・ベア



ベアの本当の強さは対人戦にあるぞ

ジャイアントボムに注意

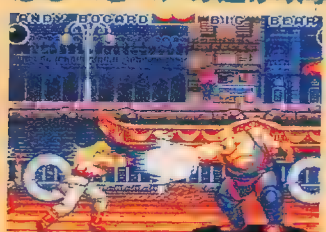


⬆ジャイアントボムに対抗するなら昇龍弾。接近戦からでも返せるぞ。

CPU戦とはまったく違うぞ

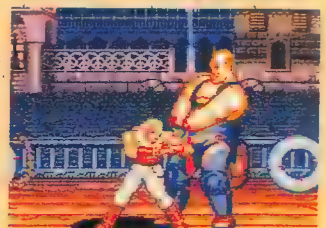
CPU戦のベアは、あまり強くなかった。それというのも、CPUはパワー抜群のベアの技を、ちゃんと使っていなかったからだ。さらにパターンにハマるという弱点もあった。しかし人間の場合はそうはいかない。スキの大きい技を反撃されないようにして闘うだろうし、死にもの狂いで接近戦にくるだろうから冷静に対処しなければいけない。できるだけ遠距離をキープして飛翔拳を使おう。ただし、ジャイアントボムには注意。

恐るべきベアの避け攻撃



⬆こちらの飛翔拳を避け攻撃でかわすベア。ムキになって連射するのは禁物だ。

見えすいた攻撃はだめ



⬆リーチの長いベアに必殺技をガードされると確実に反撃される。慎重にいこう。

接近戦に持ち込まれたら



⬆ベアの技のスキに強足払いキャンセル飛翔拳。黙っていると投げられるぞ。

ANDY BOGARD

VS. KIM KAP-HWAN キム・カッファン



リズムに乗せると手がつけられない

スキを見せるとやられるぞ

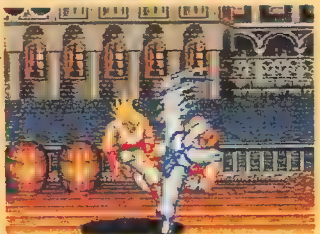
ほとんどのキム使いは、半月斬による削りか、こちらが飛翔拳を使うのを待ってカウンターで飛翔脚……。というパターンで攻めてくる。接近戦ではキャンセル半月斬を多く使ってくるだろうから追いつめられないようにしなければならない。また、中距離での飛翔拳を飛び越えて飛翔脚を使うことが多いので飛翔拳は相手の起き上がりに重ねるだけにしておこう。待っている相手はフェイントにかかりやすいことも忘れずに。

あせって自滅はするな



⬆うかつに飛翔拳を使うとカウンターを喰らってしまう。遠距離で使おう。

半月斬で削ってくるぞ!



⬆立ち強キックキャンセル半月斬。よくあるパターンだ。ライン移動で逃げよう。

フェイントを覚えよう



⬆中距離で強斬影拳。キムには飛翔拳を撃つと見せかけるフェイントが有効だ。

攻め急ぐと自滅するぞ



⬆キムには奇襲型の技が多い。鳳凰脚もあるし、最後まで慎重に攻めていこう。



VS. CHENG SINZAN チン・シンザン



多彩な攻撃! 相手の動きを読むのだ

大太鼓腹打ちは問題なし



⬆ガード方向さえ間違えなければ絶好のカモ。昇龍弾が出せればベストだ。

冷静な判断が勝利の鍵だ!

チンの強さは使い手次第でかなり変わってくる。強いチンは弱大太鼓腹打ちをよく使ってくるはず。逆ガードさせられることもあるこの技を、スピードのある破岩激や飛び道具の氣雷砲に混ぜて使われるとかなり苦しいぞ。やはり間合いを広くとり、ガードしてから攻撃するようにしよう。大太鼓腹打ちはガード直後に強斬影拳を出せば、必ず当たるぞ。とっさに避け攻撃が出せるなら、それで返すこともできるが、かなり難しいぞ。

遠距離なら飛翔拳がイイ



⬆氣雷砲に撃ち負けることはないけど、大太鼓腹打ちもあるので注意しよう。

うかつに攻め込まない



⬆チンの強足払いには注意。間合いも長く斬影拳はこの技で返されてしまうぞ。

体力を削らせないように



⬆破岩激を使った削りにくることもある。早めに避け攻撃で反撃しよう。

ANDY BOGARD

VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛

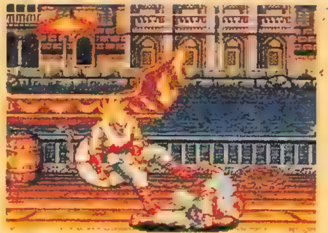


もっともキビシイ闘いになるだろう

ダッシュ二本背負いが怖いぞ

十平衛の長所は数多くある。ほとんどの攻撃のスキが小さく、飛び道具も持っているうえに投げも強い。特にダッシュ二本背負いは非常にやっかいな技だ。それにひきかえ、短所といえるのはリーチの短さくらいだ。しかしそれも飛び道具とスライディングでカバーできる。スライディングで転ばされて、起き上がりにダッシュ二本背負いを重ねられたら、昇龍弾以外では逃げ出すことさえ難しい。とにかくイヤな相手になるだろう。

斬影拳の使用はひかえる



⬆斬影拳はかるくスライディングで返されてしまう。使わないほうがいいぞ。

起き上がり技を極めよう



⬆起き上がりに技を重ねてくる相手には起き上がりに昇龍弾が無いと苦しいぞ。

万能の技スライディング

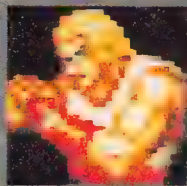


⬆飛翔拳の下をくぐり抜けることもある。近距離で使うのはやめておこう。

跳び込みも返されるぞ



⬆十平衛に跳び込むのは危険だ。空中投げやスライディングで返されてしまう。



VS. MAI SHIRANUI 不知火 舞



できればムササビの舞は避けたい……

撃ち合いは落ち着いて



⬆撃ち合いをするときは、相手の動きをよく確認しよう。ムダ撃ちはだめだぞ。

守っていては勝てないぞ！

舞と対戦するときはステージ選択も必要になる。つまり、舞のプレイヤーがムササビの舞を使うか使わないかなのだが、やはりムササビの舞を使う舞に勝ってこそ、真の勝利といえるだろう。とはいえ、ムササビの舞は返しにくい技だし、ただでさえキャンセルを使った削りが強力なのに、これ以上強くなったら勝てないよ……という人は対戦相手に頼んでみよう。許してくれるかもしれないぞ。それくらいムササビの舞は強いのだ。

跳び込むのもイイかも



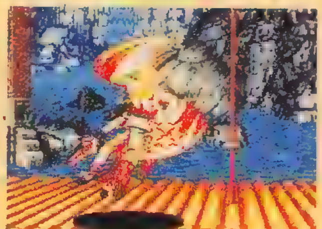
⬆相手が花蝶扇をよく使うならどんどん跳び込もう。ただし、投げ返しには注意。

逃げなければ削られるぞ



⬆舞の削り攻撃は強力で返しにくい。もたもたせず、すぐライン移動で逃げよう。

ムササビの舞はガード



⬆絶対に返せない技ではないが、とても難しい。ガードするのが1番いいぞ。

JOE HIGASHI



VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード



攻める時間を与えずにこちらから攻撃

確実な返し技を入れろ!

しゃがんだままライジングタックルしか狙ってこないようなテリーはジョーの敵ではない。ガードしたあとでスライディングで転ばせてしまえばいいのだ。問題は、どんどんキャンセル技で攻め込んでくるテリー。ガードだけではいずれ体力がなくなってしまうぞ。脱出の機会はバーンナックルやクラックシュートにキャンセル技が移るときだ。タイガーキックや避け攻撃で反撃しよう。ガードにめり込んでくるなら投げてしまうのも手だ。

やっかいな飛び道具だ



⬆パワーウェイブはスライディングでも抜けられない。跳び込むかガードだ。

突然スライディング



⬆中距離からいきなり出す。相手の意表をつくことが対人戦では有効なのだ。

避け攻撃を使いこなせ



⬆ジョーの避け攻撃は最強。跳び込み技も問題なく返してしまうことができる。

ガードされても大丈夫



⬆近距離でライン飛ばし攻撃を出す。キャンセルしてハリケーンアッパーで押せ。

VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード



確実な返し技が勝敗を決めるのだ

素早い相手に決めやすい



⬆ビシッと攻撃！ アンディのような跳び込んでくる敵には避け攻撃がよく入る。

避け攻撃で攻め返そう

アンディの強みは瞬発力に優れている点にある。必殺技にスキの多いジョーにとって難敵の1人なのだ。そんなアンディ相手に役立つ攻撃が避け攻撃だ。実際のところ、斬影拳ハメから抜け出すのにはタイガーキックでは難しすぎる。無敵になるまでに少し時間があるからだ。避け攻撃ならばいきなり無敵になるので負けることもない。避け攻撃にはほかにも使い道があって、飛翔拳を避けつつ伸びてきた手を攻撃できるのだ。

スライディングは強いぞ



⬆あまり入る機会はないが、見つけたら確実に入れるようにチャンスを狙おう。

チャンス到来! 反撃だ



⬆空破弾がきたなら迷わずガードしよう。アンディの数少ないスキのある攻撃だ。

キャンセル技につなげろ



⬆投げたあとはライン飛ばし攻撃を重ねてキャンセルハリケーンアッパーだ。

VS. JOE HIGASHI ジョー・東



狙っている攻撃は相手も同じだぞ

同キャラ戦はフェイントが命

お互い相手の性能を知りつくしているから、闘い方もおのずと決まってくるというものだ。遠距離戦ではハリケーンアッパーの撃ち合い、近距離では避け攻撃の出し合いになることは確実。こんなときに必要なのは相手の次の行動を読むこと、そして意表をつくことなのだ。ハリケーンアッパーを2回撃つのを何度も見せておいてから、突然1回でやめて跳び込むなどのフェイントが重要になってくる。対戦に慣れると自然にできるぞ。

どちらが先に動きだす?



⬆戦闘直後はこういう状況から始まる。緊張が切れたときからが真の闘いだ。

無難な返し技で反撃だ



⬆相手のスライディングをガードしたらスライディングで返すほうが確実だぞ。

相手も当然狙っているぞ



⬆避け攻撃が強いのは相手もわかっている。近距離ではうかつに手をだすな。

一発逆転を目指して攻撃



⬆体力が少なくなったら、ハリケーンアッパーに時々超必殺技をからめて攻撃だ。

VS. BIG BEAR ビッグ・ベア



優位は変わらないが……油断は禁物

使える通常技で攻めよう



⬆ジョーのジャンプ強キックは長くて強い。巨体のベアには特によく当たるのだ。

遠い間合いを常に保とう!

ＣＰＵ戦に比べてあい変わらず楽ではあるのだが、問題点がないわけではない。ジャイアントボムはスライディングで返せるが、遠距離からしかけてくる対戦者はほとんどいないのだ。近距離からのジャイアントボムはスライディングでは返しにくい。避け攻撃も、ベアの上半身が無敵になっているおかげで当たらなくなっているのだ。闘い方としてはやはり遠距離戦を挑むのがいい。ハリケーンアッパーで押すのが1番だぞ。

スライディングでは無理



⬆これだけ接近されてジャイアントボムを使われたら、タイガーキックしかない。

たった1度で形勢逆転!



⬆不用意なタイガーキックは命取りだ。特に体力のないベアにやると……。

便利な技に頼り過ぎるな



⬆スライディングは確かに強いが、ガードされたら最後、まず投げられてしまう。

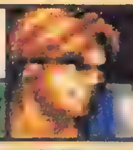
JOE HIGASHI



JOE HIGASHI



VS. KIM KAPHWAN キム・カッファン



操作さえ完璧ならばあまり問題ないぞ

避け攻撃がすべてを決める

キムはＣＰＵ戦ほど嫌な相手ではない。飛翔脚を的確に使ってくるプレイヤーは少ないのだ。不用意に飛翔脚で跳んでくる相手なら遠慮しないで返し技を入れていこう。問題は半月斬を使ってくるキム。ライン飛ばし攻撃からキャンセル半月斬で削りにくるキムはとてもやっかいなものだ。半月斬を避け攻撃で返して反撃しよう。こちらから跳び込んで攻めまくるのもいいが飛燕斬には気をつけよう。かなりの広範囲をカバーしてくるぞ。

まずは定石通り攻撃だ



↑遠距離ならばハリケーンアッパーを連発する。強で出したほうがいいぞ。

実力が問われるところ



↑半月斬は避け攻撃が確実。タイガーキックでもいいが、届かないときもある。

いきなり出して決めよう



↑これでも半月斬は返せるが早めに出す必要がある。キャンセル技に使おう。

うかつな行動は禁物だ



↑体力がないキムの動きには注意！　鳳凰脚がきたら、迷わずガードしよう。

VS. CHENG SINZAN チン・シンザン



相手のペースに乗せられないように

ガードあるのみの強力技



↑キャンセルで使われる破岩激は、当たったあと後方へ飛ぶので反撃できないぞ。

中距離を保ち攻撃しよう

ジャンプキックをしてきた相手に対してジョーのスライディングは有効だが、チンには残念ながら効かないのだ。もしすべり込むなら、引きつけて攻撃しないと反撃されてしまう。もとより、チンに対して待ちに徹するのはよくない。チンには強力なキャンセル技がそろっているので攻めるがままにさせておくと、手がつけられないぞ。自分から攻めるほうがいいが、近距離だと危険なので、やはりここもハリケーンアッパーだ。

跳び込みが有効だぞ



↑氣雷砲はスキがないうえに、遠距離だとスライディングではかわせないぞ。

確実に返して攻めまくれ



↑破岩激も遠距離からくるならタイガーキックで反撃ができるのだ。

近距離での攻防がカギだ



↑密着して氣雷砲を撃たれたらスライディング。確実に返すことができる。

JOE HIGASHI



VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛



転ばされたら終わりという意気込みで

相手のすべり込みが1番危険

十平衛の技の中で1番嫌な攻撃、それはダッシュ二本背負いだ。遠距離からいきなり突っ込んできて投げられてしまうのだ。起き上がりに重ねられたら、タイガーキックを出すしかないが、気のオーラが出ていない状態だとまず投げられてしまう。1度投げられたらそのまま終わってしまう可能性もあるのだ。防ぐためには倒れないようにするしかない。倒れる危険が高いのはスライディングによる攻撃だ。これだけには気をつけよう。

お返しに転ばせてしまえ



↑相手は転ばそうとしてくる。それをガードして逆にスライディングで反撃だ。

スキを見せると危険だぞ



↑必ず当たるとき以外はタイガーキックを出さないように。相手の思うつぼだ。

ハメの危険は少ないが



↑起き上がりに気軽に接近すると危ないぞ。密着しているとまずやられてしまう。

相手のミスを祈ろう……



↑こうなるとほとんど終わってる。バックステップではとても逃げきれない！

VS. MAI SHIRANUI 不知火 舞



自分の流れに持ち込んで闘え

意外な長さに気をつけろ



↑体を反転させて蹴るためか、非常に長い足払い。出が速くやっかいな攻撃だ。

うかつにスキを作るな

舞もチンと同様跳び蹴りでスライディングを返してくる。さらに足払いでも止められてしまうのでうかつなまねはできない。しかし、CPU戦と同じで花蝶扇を避けてのスライディングがよく入るのだ。また避け攻撃でもいい。中距離で適当にパンチを出しながら待ってこれらの攻撃を当ててやろう。転ばせたらキャンセル技で体力を削るようにするといいぞ。長い足払いがやっかいだが、自分からスキを作らなければ十分勝てる相手だ。

中距離での攻防に使おう



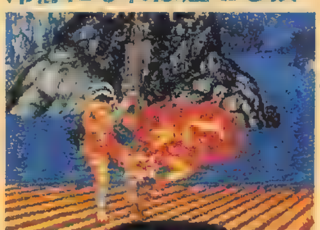
↑必殺忍蜂は避け攻撃で返せる。花蝶扇の出かかりをくじくこともできるぞ。

待つのもときには作戦だ



↑ガードするしかないムササビの舞。無理な反撃はやめて次の機会を待とう。

冷静になれば返せる技



↑超必殺忍蜂は体力を削ってくるが、避け攻撃や立ち弱キックで簡単に返せる。

MAI SHIRANUI



VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード

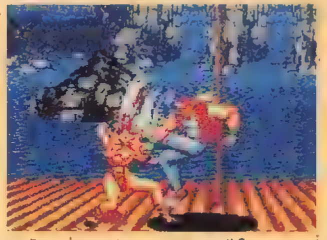


この対戦は激しい削り合いになるぞ!

クラックシュートに注意だ!

この闘いは間違いなく激しい削り合いになるだろう。どちらもキャンセルを使った、強力な削り技を持っているので、まったく気を抜くことはできない。特にテリーのパワーウェイブ、バーンナックル、クラックシュートを組み合わせた連続技には要注意だ。舞は避け攻撃があまり強くないので、追いつめられると反撃が難しい。ライン移動で逃げるか、自分からどんどん攻めていって反対にこちらがテリーを追いつめてしまおう。

追いつめられたらキツイ



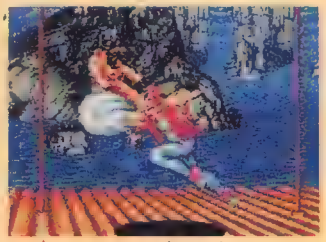
⬆追いつめられるとガシガシ削られてしまう。ひとまずライン移動で逃げたい。

自分のペースで接近戦



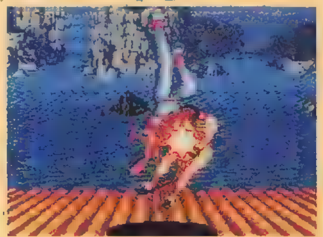
⬆龍炎舞をタイミングよく使ってカウンターだ。ライジングタックルに注意。

うかつに跳ぶのは危険だ



⬆パワーウェイブを跳んで避けたりするのは危険。バーンナックルがくるぞ。

ムササビVSテリー



⬆ライジングタックルで返される。はっきりいって、やめたほうがいい。

VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード



ライン移動攻撃から削っていこう

斬影拳はガードして反撃



⬆斬影拳はしっかりガードしよう。弱斬影拳はライン移動で逃げるほうがイイ。

斬影拳でハメてくるアンディ

やはりアンディといえば斬影拳をうまく使ってハメようとしてくるに違いない。おたがいに飛び道具を持っているので遠距離では試合が進まない。そこでどうしても近中距離での闘いになってしまうのだ。それくらいの間合いだとイキナリ出してくる斬影拳がとても怖い。そこでライン移動から、強足払いキャンセル花蝶扇を出し、すぐに必殺忍蜂。こんな感じで追いつめていき、花蝶扇と龍炎舞を使ってガンガン削ってしまおう。

ハメられたらキビシイぞ



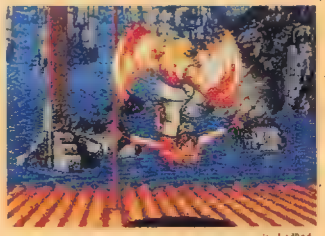
⬆弱足払いキャンセル弱斬影拳ハメ。アンディの得意技から逃げるのは苦しいぞ。

闘いの主導権をとろう



⬆とにかく攻めること。アンディが苦しまぎれに出す攻撃には確実に反撃だ。

ムササビVSアンディ



⬆シビアなタイミングではあるが、昇龍弾で返されてしまうので、やめておこう。

MAI SHIRANUI

VS JOE HIGASHI ジョー・東



落ち着いて闘えば舞のほうが有利だぞ

避け攻撃とスライディング

舞とジョーでは舞のほうが有利だとよくいわれるが、その原因はジョーのスライディングと避け攻撃にある。舞の長い足払いは、その2つの強力な攻撃を完全に封じてしまうのだ。こうなるとムエタイチャンプもただの凡人になってしまう。しかもスラッシュキックさえも返せるので、ジョーの攻撃は単調なものになるだろう。舞としては、足払いを中心に攻撃をしていこう。もちろんキャンセルを使った必殺技で削るのも忘れずに。

足払いで避け攻撃を返す



⬆ジョーが避け攻撃をやってきても間合いの外から足払いで蹴り返せるぞ。

スライディングも返す



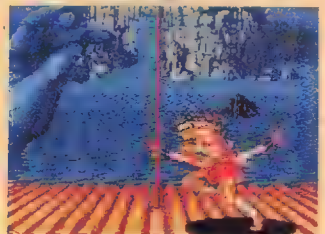
⬆スライディングも返せるが、接近戦ではガードしたほうが安全だろう。

タイガーキックを誘え!



⬆舞のジャンプは速い。タイガーキックが出てもガードが間に合うことが多いぞ。

ムササビVSジョー



⬆タイガーキックで返されることが多いので、あまり使わないほうが無難だ。



VS BIG BEAR ビッグ・ベア



美女と野獣。舞にとってはイヤな対戦

相手を追いつめる動き

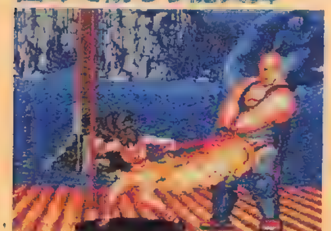


⬆とにかく追いつめられないこと。スピードを生かして、相手を追いつめよう。

決して楽な相手ではない

ベアの必殺技ジャイアントボムは、舞にとって確実な返し技のないとてもイヤな技だ。しゃがみパンチをキャンセルしてジャイアントボムを出されると、ライン移動で逃げるしかない。追いつめられると圧倒的に不利な立場になってしまうのだ。遠距離で花蝶扇を使って闘うのが理想なのだが、そうもいかないだろう。ライン移動を使いながら龍炎舞で追いつめてしまおう。キャンセル技で固めておかないと、おもわぬ反撃を喰らうぞ。

固めて削ろう龍炎舞



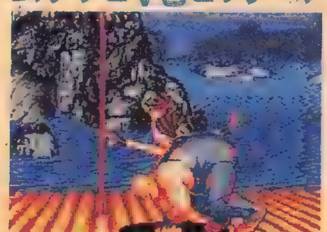
⬆キャンセルを使った強龍炎舞は、削りに最適だ。2回削ってスキも小さいのだ。

素直に逃げるのが無難だ



⬆舞ではジャイアントボムを返すのはキビシイ。ひとまず逃げて反撃をしよう。

ムササビVSビッグベア



⬆すぐにジャイアントボムを出されると返されるが、なかなか難しいことなのだ。

MAI SHIRANUI



VS KIM KAPHWAN キム・カッファン



人気の高い2人の対決は削り合いだ

手数の多さをどう対処するか

キムは飛び道具を持っていないので花蝶扇を使って遠距離戦をしたいところだが、キムのプレイヤーもそうさせてくれるほどあまくはないだろう。そうなるとやはり接近戦での削り合いになってしまうハズ。近距離での花蝶扇は、飛翔脚の反撃があるので気をつけよう。また、イキナリ半月斬を出してくることもあるので、中距離にいても気を抜いていられない。また、キムの超必殺技鳳凰脚はガードするより、逃げたほうがいいぞ。

半月斬で削られてしまう



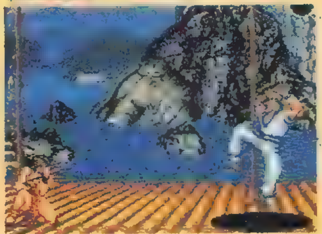
☗手を出さないと半月斬でガシガシ削られる。追いつめられたら不利だぞ！

龍炎舞で削りまくれ!



☗相手を追いつめてキャンセル龍炎舞。強で出せば、2回削ることができる。

鳳凰脚から投げにくるぞ



☗鳳凰脚をスカして投げ。こちらがガードしているだけだとよくやられてしまう。

ムササビVSキム



☗キムには確実な返し技がないが、かわすだけなら簡単だ。使わないほうがいい。

VS CHENG SINZAN チン・シンザン



対決！ 削りの女王VS削りの帝王

大太鼓腹打ちはスキ多し



☗向きに注意してガード。すぐに必殺忍蜂か花蝶扇で反撃すればOKだぞ。

スキのない連続攻撃の鬼

オールマイティなチンの強さは、プレイヤー次第でとんでもないものになる。飛び道具、削り技、奇襲攻撃とどれをとっても強力なものばかりだ。間違いなく舞にとっても強敵の1人になるだろう。通常技も強力なものばかりなので、簡単には近づくことすらできない。相手のペースにならないように、花蝶扇で様子を見ながら攻めよう。地味な試合になりがちだが、うかつに攻めたら反撃が怖い。やはり削り合うことになるだろう。

破岩激はとてもキビシイ



☗遠距離ならいいが、キャンセルで使ってくることが多い。ガシガシ削られる。

スキを見せずに攻め込め



☗ライン移動を使って追いつめていこう。通常技をキャンセルして必殺技で削れ！

ムササビVSチン



☗確実な返し技はないが、かわされて反撃されるのがオチだろう。

MAI SHIRANUI

VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛



決して十平衛の前で転ぶな！

ダッシュ二本背負いの鬼

じつは十平衛にはとんでもないハメ技がある。ダッシュ二本背負いハメだ。相手の起き上がりにダッシュ二本背負いをしかけるだけなのだが、なんと舞をふくめたほとんどのキャラが、このハメ技から脱出不可能なのだ。結局舞の場合、このハメ技を使われたらほとんど勝ち目はない。１回も転ばなければいいのだが、それはとてもキビシイことだ。ひたすら遠い間合いをキープし、怖がらずに攻め、足元をしっかりガードしていこう。

ハメられたらオシマイだ



⬆ダッシュ二本背負いでハメられたら逃げられない。絶対に転ばされるな！

スライディングに注意だ



⬆スライディングの間合いの外で闘うようにしよう。転ばなければ勝機はあるぞ。

二本背負いを誘ってみる



⬆危険だがスライディングや二本背負いを誘ってみる。そこへすかさず足払いだ。

ムササビVS十平衛



⬆十平衛には返せる技がない。とはいえヘタにしかけても逃げられるだけだぞ。



VS. MAI SHIRANUI 不知火　舞



もっとも華やかな同キャラ対戦だね

削ったり削られたり……



⬆やはり基本はキャンセル技を使った削り。地道に、かつ大胆に攻め続けよう。

同キャラは腕の差が出るぞ！

舞との対戦、つまり同キャラ対戦なのだが、やはり同キャラ対戦ではモロに腕の差が出るぞ。どちらのプレイヤーが舞の性能をよく知っていて、なおかつ使いこなせるかにかかっているのだ。スゴイ削り合いになることは間違いないぞ。もし、ちっとも勝てない……という人がいたら、相手の動きをよく見てみよう。きっと自分との違いが見つかるハズだ。あとは練習あるのみ。舞を使うなら、とことん使いこなしてみよう。

冷静に動きを見よう！



⬆ライン移動をしてるうちに、自分を見失った……、なんてことのないように！

最後まであきらめない



⬆体力が残り少なくなってもあせらないこと。超必殺忍蜂が使えるチャンスだ！

ムササビVSムササビ



⬆逆にムササビの舞で返されるぞ。この技は使う機会があまりにも少ない……。

この技を使え!! 極意伝承

攻防一体！ 避け攻撃の極意

防御のための避け攻撃の利用方法

避け攻撃は防御の体勢から相手のほうに方向キーを入れて弱パンチボタンを押すという、一種のコマンドのような方法で出せる。敵が攻撃をしていなければ全然出すことのできない一風変わった攻撃なのだ。出るまでの時間やリーチの長さなどはキャラによって違うのだが、共通していることがある。それは上半身または全身が無敵になるということだ。これによって相手の攻撃をかわしつつこちらが攻撃をすることができる。

避け攻撃の実戦での使い道は、ハメ技からの脱出にある。ハメられている状態とは、相手に常に攻められ続けているので避け攻撃を出す条件がそろっているわけだ。脱出にライン移動攻撃を使う方法もあるが、ライン移動は移動の瞬間まで上半身に判定があるので脱出は難しい。避け攻撃のおかげで完全なハメはなくなっているのだ。



⬆アンディの避け攻撃は一瞬だが全身が無敵になる。パワーウェイブも喰らわないぞ。



⬆舞の避け攻撃は出るのが遅い。欠点と考え使わないか、利用するかはプレイヤー次第だ。



⬆せんべいを投げているように見えるが、実は避け攻撃。出るのが速いので防御に使える。

応用編！ 攻撃のための避け攻撃利用方法

避け攻撃はハメからの脱出に使えると上でも書いたが、それ以外の利用方法はないのか？ 実はあるのだ。単純なことで、自分から相手の攻撃している目の前に行き、避け攻撃を出せばいい。もちろん口では簡単にいえるが、実際にやってみようとするととても難しいことだとわかる。では相手が飛び道具を撃つ瞬間を考えてみよう。飛び道具が出ていなくてもこちらが方向キーを入れていれば防御の体勢をとることがわかるよね。その体勢からならば避け攻撃を出すことができるのだ。1度出してしまえばたとえ相手が飛び道具を撃ってたとしても無敵になってすり抜けてしまう。パワーウェイブのような地面を進む攻撃でなければこちらにダメージは与えられないのだ。技術としては難しく何度も練習して覚えなくてはならないが、身につけたならば、相手はうかつに飛び道具すら撃てなくなってしまうぞ。こうして相手を追いつめてしまえばもうキミの敵ではない。

ライン攻撃や避け攻撃、どれもほかの格闘ゲームにはないものだ。だからこそマスターして『餓狼伝説2』の奥の深さを楽しもう。



⬆とても強いジョーの避け攻撃。出る速さ、リーチの長さ、どれをとっても最強なのだ。



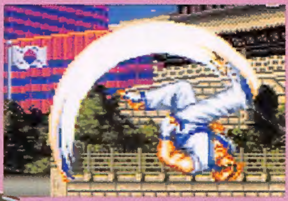
⬅テリーの避け攻撃は対空攻撃にもなる強力なものだ。



⬅ベアの避け攻撃。リーチがかなり長く使いやすいぞ。

次は俺たちの番だ!!







まずは人気の高い４人で攻略してみたが、『餓狼伝説２』の熱い対戦の雰囲気が伝わったかな？　この別冊付録を読んで、少しでも『餓狼伝説２』に興味が出たならばぜひ買って楽しんでもらいたい。ゲームはやはり自分で楽しんでこそ、だからね。そしてキミが『餓狼伝説２』でわからないことがあったり、敵に勝てなくなったりしたときにはこの別冊を役立ててくれ。

さて、次回下巻では「通好み」と呼ばれる残り４人で今回同様対CPU戦攻略、対人戦攻略をするぞ。女性人気ナンバーワン、テコンドー使いのキム・カッファン。渋いようで実は軽い性格？柔道の山田十平衛。大金持ちで太極拳の使い手チン・シンザン。前作でも登場、今回は素顔のレスラービッグ・ベア。いずれ劣らぬ個性を持つ４人。彼らを使いこなして『餓狼伝説２』の世界をしゃぶりつくそう。

そして、敵はまだまだいる。暗黒街の帝王ヴォルフガング・クラウザーと彼の率いる三闘士たちだ。ソフトの発売日を前にして、彼らの秘密が明かされるときがやってきた。はたして、その秘密とは？　それは下巻でのお楽しみだ。首を長くして待っていてくれ！





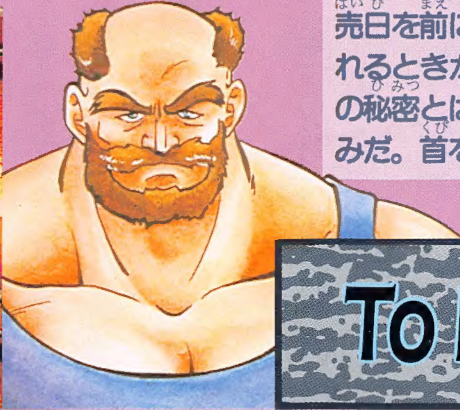












To be continued

©SNK 1992 REPROGRAMMED ©TAKARA 1993



㊖スーパーファミコン20号付録①

餓狼伝説2

極意伝承

上巻

■発行人／福田全孝
■編集人／中西千明
■編集長／片山正男
■発行所／角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
©1993 Kadokawashoten Printed in Japan
1993年11月26日発行(毎月第2・第4金曜日発行)第8巻第20号通巻169号